











vista Oficial de Nintendo

## Además:

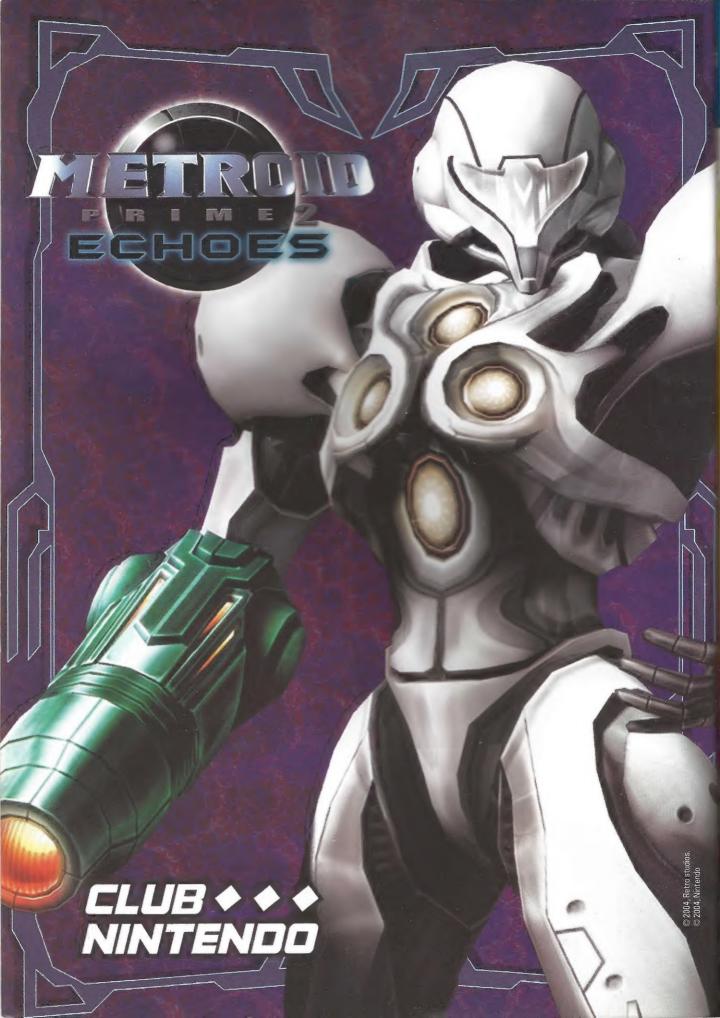
Retro Activo Gamevistazo **Previos** CN Babes

PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN



SPIDER-MAN'2 SUPER MARIO 64 DS METROÌO PRIME 2: ECHOES

Año 14 No 2



# SUMARIO



**CN AWARDS** Decide qué juegos merecen estar en la cima.

- Extra
- 10 Tus preguntas a Mario
- 18 Gamevistazo
- 30 Galería CN
- 35 Top 10
- 42 Centro de entrenamiento
- 47 Los retos
- 48 Previo
- 60 **Retro Activo**
- Nuestra portada: Mortal Kombat: Deception 62
- 68 El control de los profesionales
- **CN Babes**
- 76
- S.O.S. 84
- 96 Última página

#### **ESTE MES REVISAMOS**

- 13 Wario Ware Touched!
- 32 **Mario Party Advance**
- 44 Star Fox: Assault
- 88 **NBA Street V3**
- 92 **Time Splitters: Future Perfect**

**NINTENSIVO** 

Prince of Persia: **Warrior Within** 

TIPS

**Second Sight** 

#### NINTENDO POWER

- 22 Super Mario 64 DS
- 36 Spider-Man 2
- 70 Metroid Prime 2: Echoes



50









La imagen

# STATION TO STATION TO SERVICE TO

LA CLÁSICA SAGA DE ACCIÓN INTERGALÁCTICA
REGRESA CON UNA NUEVA MISIÓN QUE TE
TRANSPORTARA A DIVERSOS PLANETAS INVADIDOS POR CIENTOS DE ENEMIGOS. ¿QUIERES
DESCUBRIR MÁS DE TA MISIÓN? CHECA LA...

...página 44



#### Año XIV No. 2 Febrero 2005

DIRECCIÓN EDITORIAL José Sierra Gus Rodriguez RELACIONES PÚBLICAS Antonio Carlos Rodríguez DIRECTOR DE ARTE Francisco Cuevas Ortiz DISENO GRÁFICO Antonio Carlos Rodriguez INVESTIGACIÓN Alejandro Ríos "Panteón" Hugo Hernández "Crow" Juan Carlos García "Mester"

COLABORADOR Antonio Nieto Cuevas CORRECCIÓN DE ESTILO Carlos Hijar Fernández Pablo Mendoza Hernández

DIRECTOR EJECUTIVO Miguel Angel Padilla

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE INTERNACIONAL Eduardo Michelsen

VICEPRESIDENTE EDITORIAL Irene Carol

VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS Sergio Carrera

DIRECTOR GENERAL

German Arellano

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS M. Roserio Sánchez Robles

DIRECTOR DE CIRCULACIÓN Jorge Morett

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES Isabel Gómez

DIRECTOR DE MARKETING Juan Adlercreutz

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN Juan Carlos Espinosa

VENTAS DE PUBLICIDAD

VICEPRESIDENTE COMERCIAL Ricardo López Iñiguez

DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD Enrique Matarredona Mayte Flores Luna

COORDINADOR DE VENTAS Francisco González G.

EJECUTIVO DE VENTAS Robén Sánchez Labastido Tel: 52 61 26 00 ext. 1166 Cel: 044 55 30 58 12 81

ivm

Circutación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

#### CLUB NINTENDO

CLUB NINTENDO.

CLUB NINTENDO. Marce Registrada. Año 1 A N° 2. Facha de publicación: Febraro 2005.

Reviste mansuel, adhada y publicada por EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V., Av. Vasco de Gulroga N° 2000. Edificio E. Col. Santa Fa, Del. Alvaro Obragón, C.P. 01210. Medico, D.F., al. 52-61-2-60. Edificio E. Col. Santa Fa, Del. Alvaro Obragón, C.P. 01210. Medico, D.F., al. 52-61-2-60. Edificor responsable insena Card. Minestro de la Cimara Nacional de la Jouant de Estado de Cardena d

800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Pasao Colón No. 275 Placo II (1708-2001). Para (1801-180). Para (1801

© CLUB NINTENDO. Nintendo of America Inc. Trademark and copyright 2004, Nintendo. All Rights Reserved. Under license to Club Nintendo Magazine.

IMPRESA EN MEXICO - PRINTED IN MEXICO. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. ALL RIGHTS RESERVED. © Copyright 2005.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO

Tels.: 5 447-41-11 Fax: 261-27-99 Interior de la República: 01-800-849-99-70



No cabe duda que Nintendo sigue siendo líder en el mercado de los portátiles y no es para menos, ya que el DS rebasó las expectativas de muchos al ofrecer una extensa variedad de títulos en su lanzamiento y otros tantos que están por llegar, como el esperado Castlevania DS, que usará la segunda pantalla para conjurar hechizos que encierren a tus enemigos con toda precisión.

Por su parte, el Nintendo GameCube sique dando de qué hablar con Mortal Kombat Deception, título que engalana nuestro artículo de portada y que seguramente se convertirá en tu favorito, por su variedad de movimientos v sobre todo porque se incluyeron algunos personajes secretos exclusivos para el GCN. ¿Por más que intentas no puedes escapar del Dahaka? Checa nuestro Nintensivo de Prince of Persia: Warrior Within para que desafíes tu destino y escapes de las garras de los terribles demonios del pasado y presente. También te presentamos un interesante análisis de la nueva aventura de Fox McCloude, quien al lado de sus fieles amigos, erradicará la maldad de la galaxia al estilo de la versión de Nintendo 64.

¿Quieres venir a nuestras oficinas para conocer y platicar con Gus y Pepe? Simplemente responde correctamente la trivia que te preparamos, y si eres de los primeros, podrás venir a nuestras oficinas y entrevistarlos. Así que no dejes pasar el tiempo y checa las bases en la página 28.

No olvides enviarnos tus comentarios, críticas, sugerencias y demás cuestiones a través del correo electrónico: clubnin@clubnintendomx.com o vía tradicional a la siquiente dirección:



O eso es lo que nos han dicho. No tocar... tú mismo, tu nariz, pintura fresca, una espinilla, el jarrón chino de tu abuela. Lo que digas, no lo puedes tocar. Pensamos que está mal. ¿Por qué no debes tocar lo que quieres? ¿Qué pasaría si pudieras tocar lo que juegas? ¿Y si pudieras hacer que algo brinque, dispare o corra con sólo tocarlo? Afrontémoslo: tocar el juego significa controlarlo. Y cuando decimos esto, nos referimos a control con precisión. Un toque correcto y serás el amo del universo. Un mal toque y perderás. Olvida todo lo que te han dicho y repite con nosotros: tocar es bueno. Tocar es bueno.



NINTENDODS,

control de tacto • chat inalámbrico • control de voz • juego a distancia



# Diversión sin fin





Nuestro cubo todavía nos brindará muchísimas horas de diversión, y prueba de lo anterior es que Nintendo acaba de anunciar tres nuevos juegos, que confirman lo que la compañía mencionó a finales del año pasado; el apoyo al Nintendo GameCube no se detendrá en un buen rato. Los títulos anunciados fueron: Mario Baseball, Kirby New Adventure y Donkey Konga 3.

Se prevé que para los Mario y Kirby, su lanzamiento en América sea a mediados de año, mientras que para DK3, por el momento, sólo aparecerá en el mercado japonés; pero eso sí, es muy probable que la segunda versión de este juego musical la veamos en este continente para finales de año.



¡Grandes juegos para los portátiles!

Cuando se anunció la salida del Nintendo DS, una de las compañías que más se mostró emocionada con las posibilidades de éste, fue Namco (que desde un principio ha apoyado a dicha consola), pero también declaró que no dejaría de lado al Game Boy Advance, y esta nota lo confirma. Para mediados de año, la empresa nipona pondrá a la venta los siguientes títulos para el GBA: 1) Ace Combat. Aquí podremos elegir de entre diez aviones para completar las doce misiones con las que contará; también se mencionó que los gráficos serán de lo más impresionantes para la consola de 32 bits.

**Baten Kaitos DS** 

2) Pac-Man Pinball. Nuestro héroe seguirá comiendo píldoras, pero ahora en tableros de Pinball. 3) Klonoa 2: Dream Champ Tournament. Un juego de plataformas protagonizado por el gato más extraño de todos. 4) Mr. Driller 2. La secuela del famoso juego de Puzzle que hiciera su aparición hace ya un rato en la consola. Para el Nintendo DS anunció dos juegos RPG, que estamos seguros serán todo un jitazo; nos referimos a Baten Kaitos DS y Xenosaga DS, de los cuales no se dio mucha información; no te preocupes, nosotros te mantendremos informado sobre ambos títulos.

# Nintendo entra al mundo del cine

Hace un par de meses te comentamos que Nintendo había decidido cancelar el proyecto de la película de **Metroid**, y al parecer no había motivos aparentes para que la compañía tomara esa decisión. Pues bien, resulta que la gran N acaba de anunciar su incorporación a la industria cinematográfica; así es, después de la grata experiencia que ha tenido con **Pokémon**, ha decidido realizar sus propias cintas, las cuales obviamente estarán basadas en sus videojuegos más populares, como **Zelda** o **Mario**, pero también se menciona que crearán nuevas historias que aprovecharán para la realización de nuevos juegos de video.

Ahora toma sentido la cancelación de la película de Metroid, ¿no? Ellos la quieren producir. Según se comentó, no será sino hasta finales del siguiente año cuando se estrene el primer filme producido enteramente por Nintendo.



# El online, más cerca de lo que parece

El Nintendo DS no sólo es un avance en cuanto a ingenio y tecnología, sino que también representa confianza; y ésta es la que Nintendo necesitaba para dar el "salto" al juego en línea. Lo anterior lo señaló Shigeru Miyamoto, quien ade-

más mencionó estar consciente de que el cambio al juego online se dará dentro de tres o cuatro años, y que Nintendo empezará ese camino desarrollando varios títulos con esta cualidad para el Nintendo DS. Lo que más preocupa a la gran N son dos factores; el primero es que la relación con otra persona sería prácticamente inexistente, provocando que la emoción del juego no sea la misma. El otro factor tiene que ver con la tecnología, pues Nintendo no quiere que la experiencia que los videojugadores tengan con el online sea complicada o con errores como el alentamiento de la acción o la pérdida de datos (muy comunes en las consolas que actualmente proporcionan este servicio). Así que cuando ellos ofrezcan el juego en línea, quieren que estos problemas desaparezcan o se vean disminuidos. Brinda una gran seguridad saber que el mundo del entretenimiento se encuentra en las mejores manos con Nintendo.

# Disney llega a la pantalla del GBA

Gracias al GBA Video, hemos podido disfrutar de nuestras series favoritas como Pokémon, Sponge-Bob o Dragon Ball GT en nuestro Game Boy Advance; y ahora toca el turno a las series de Disney. Hace tan sólo unos días, Majesco dio a conocer que llegó a un acuerdo con la compañía para que éstas sean adaptadas a dicho formato en varias compilaciones; la primera de ellas se titulará Disney Channel Collection Vol. 1, y contendrá capítulos de The Proud Family, Kim Possible y Lilo & Stitch, entre otros.

Qué bueno que Majesco busque este tipo de licencias para ampliar su catálogo de series, ya que parecía que se estaban olvidando de él.



# **Mexico City en FIFA Street**

México es uno de los países que poco a poco, y pese a problemas como el comercio ilegal, se ha ganado un lugar de respeto entre los licenciatarios, de entre los que destaca Electronic Arts, y clara muestra fue la aparición de la liga mexicana en la edición de FIFA 2005. Pues bien, EA seguirá consintiendo a los videojugadores de nuestro país, esta vez con la aparición de una "cancha" especial en FIFA Street, título que estará disponible a mediados de año.







Dicha cancha estará situada en una de las colonias más populares de la ciudad de México: ni más ni menos que Tepito. No te la esperabas, ¿verdad?

Gente de EA Big mencionó que no será la única sorpresa que aparecerá en el juego para nuestro país; esperemos que se trate de la incorporación del equipo tricolor. Por lo pronto, aquí puedes apreciar algunas imágenes del título, entre ellas, una del "barrio bravo".



# Snake podría llegar a la pantalla grande



Según declaraciones de gente de Konami, es muy probable que en los siguientes meses se comience a rodar una película sobre la serie de **Metal Gear**, ya que hay varias productoras norteamericanas interesadas en el proyecto; lo único que tiene todo en "pausa" es el temor de su creador, **Hideo Kojima**, a que no se recree la historia de una manera correcta. En declaraciones del programador, menciona que él quiere estar involucrado con la película, para que ésta logre transmitir las mismas emociones que los juegos de video.

Muy pocas son las cintas que hacen justicia al juego que representan, entre las que encontramos Resident Evil Apocalypse, pero creemos que no hay de qué preocuparse si Kojima se encarga de la historia.

# StarCraft: Ghost, todo un caso

The business of the state of th



Akora cólo hay que estar pendientes para ver en que termina todo este, porque esí como están las cosas, nuestros bijos terminarán butando este título.





# ¡Más imágenes de la leyenda!

A partir de que se mostró el video del nuevo juego de **Zelda** durante el último E3, se convirtió en el título más esperado para este año, incluso más que **Resident Evil 4**; todos estamos ansiosos por conocer el estilo de *gameplay* que manejará, escuchar su música y, sobre todo, conocer su historia. Pero en fin, todavía faltan algunos meses para su lanzamiento, así que tendremos que ser pacientes; aunque para aligerarte la espera, te mostramos las imágenes más recientes que hay del juego... ¡disfrútalas!





El trabajo que está realitando Mintendo en el desarrollo de este título es increible; no cabe duda que llevará a la leyenda a un nuevo plano en cuanto a innovación.



# TUS PREGUNTAS A:

# MARIO

¡Qué tal, mis queridos lectores! ¿Me extrañaron? Ya estamos en febrero y Nintendo sigue dando de qué hablar con todas sus consolas. ¿Cómo vieron el Resident Evil 4? Sin duda es un gran candidato para juego del año y obviamente espero que pronto mandes tus récords para publicarlos en la sección "Los Retos". ¡Arrivederci!

Mario

#### El último deseo de Don Pianta

Hola, Mario. En el juego Paper Mario: The Thousand Year Door, Don Pianta me pide que encuentre a su sobrina (Franseca) y a su novio (Franky); ¿dónde están estos personajes?

> Eduardo García Monterrey, Nuevo León

Muy fácil, mi estimado Lalo: todo este enredo se debe a que Don Pianta está enfermo y quiere ver a su hija. Pues bien, embárcate a Keelhaul Key para encontrar a la amorosa pareja (cerca del campamento); pero, ¿qué crees?; ellos no se irán de allí sino hasta hallar su anillo de bodas. Ve hacia la palmera solitaria donde viste a Bobbery; entrégales el anillo para que te acompañen de regreso a Rogueport.

#### El poder de la mente

Mario, leo mucho la revista Club Nintendo, pero hasta ahora no he encontrado la respuesta que quiero que es acerca del juego Metal Gear Solid: The Twin Snakes. ¿Qué hago después de que Maryl va por el elevador y aparece Psycho Mantis?

Pedro Roma López Vía correo electrónico

¡Qué pasó, Peter! Justamente en nuestra edición número 150 publicamos unos tips de Metal Gear Solid, donde te



En Metal Gear Solid incluyeron varios detalles alusivos a Nintendo; en este punto del juego, checo los imágenes de la pared y te llevarás una sorpresa.

decíamos qué hacer. Pero no importa; pon mucha atención: cuando Meryl se encuentre en poder de Mantis, él tratará de que la aniquiles, pero ino lo hagas! Contén tus instintos y mejor golpéala para dejarla inconsciente, dándote oportunidad para luchar contra el villano psíquico. Cambia tu control al puerto cuatro para que no le des oportunidad de leer tu mente.

#### **Barco Fantasma**

Hola, amigos de Club Nintendo. En el juego The Legend of Zelda: The Wind Waker, ¿dónde se encuentra el mapa del barco fantasma y dónde está éste?

Diego Raúl Vía correo electrónico

¡Qué tal, Diego! Seré breve. Ve hacia Diamond Steppe Island y usa el Hookshot en una palmera para transportarte hasta llegar a la parte alta. Entra por el hueco del suelo y cruza por un pequeño laberinto de jarrones (usa palos o bombas para destruir las tapas); al final encontrarás un cofre con el Ghost Ship Chart

(mapa). Sal de allí y checa tu nuevo accesorio cuando anochezca para que te dé la ubicación del barco según la posición de la luna.

#### Las estrellas de Super Mario 64

Necesito que me ayudes en Super Mario 64 DS. ¿Me podrías decir qué hago en el Whomp's Fortress para conseguir la sexta estrella que dice "Blast away the wall"? Gracias.

Conseguir esta estrella es tan simple como preparar una malteada. Del punto de inicio sube al árbol y salta hacia la plataforma que tiene un poco de agua. Ve hacia el fondo y entra en el cañón; gira hacia la derecha y verás dos paredes de color café; apunta directo a la punta de la pared izquierda y dispara a Mario para revelar la estrella. Ahora puedes subir corriendo por ella o usar de nuevo el cañón para ahorrar tiempo.

#### Austom Holm

Hola, Mario. ¿Cómo puedo obtener a Rahu III en Custom Robo de Nintendo GameCube? Lo he buscado por todos lados, pero nunca he tenido suerte.

Víctor Miguel Gutiérrez Vía correo electrónico

Daniel Benavides Mariño Qué tal, Víctor! En Grand Puebla, Puebla Battle-Silver Battle Royale, presiona el botón A estando cerca del carro al sur del Holosseum. Tal vez te parezca complicado, pero en realidad es bien sencillo. Si quieres convertirte en el mejor peleador de CustomRobo, actualiza a tu personaje con los mejores occesorios.



#### ¿Se murió el pixel?

Qué tal, Mario! En una página de Internet encontré un comentario que menciona que el Nintendo DS tiene fallas en una de sus dos pantallas. No estoy diciendo que todos los aparatos contienen este defecto, ya que al parecer sólo algunos lo presentan. Según esto son unos puntitos negros en las pantallas y no es cuestión del Nintendo DS sino de las pantallas LCD que contiene; diganme si es esto cierto y qué probabilidad hay de que salgan con este defecto, ya que yo estoy a punto de comprarme uno y temo que salga defectuoso.

> Juan Carlos Durán Muñiz Vía correo electrónico

Hola, Charly. Al problema que comentas se le conoce como "Dead Pixel" y, efectivamente, algunos equipos de Nintendo DS de primera generación sufren de esta falla. Un Dead Pixel es un defecto en las pantallas LCD, en donde un pequeño pixel (punto que hace la pantalla) permanece de un solo color (rojo, azul o blanco) sin importar qué imagen tenga el fondo. No es novedad, ya que ocurre comúnmente en las pantallas de LCD, como televisores, computadoras, PDA, celulares, etc. Lo malo es que puede distraerte y más si juegas un First Person Shooter, donde generalmente la mira es un punto.

A simple vista es un pequeño punto que puedes olvidar en un instante, pero en ciertos juegos se vuelve molesto.



Hace poco Nintendo emitió un comunicado de prensa como respuesta a los usuarios con este inconveniente, donde indicaron que cuando mucho podrá fallar un par de pixeles y no se agravará a toda la pantalla. También se recomienda que cheques tu sistema unas semanas para detectar cualquier problema, y si realmente te incomoda el pixel "muerto", puedes hacer válida la garantía del Nintendo DS.

#### Un Pokémon feliz

¡Hola, Mario! ¿Cómo estás? Los felicito por la revista; está buenísima. En Pokémon Gold no he conseguido evolucionar a Evee en Umbreon o Espeon: ¿qué necesito hacer?

Arquímedes Vajure Quevedo Vía correo electrónico

Primero que nada, itrata bien a tus Pokémon! ¿Por qué lo digo?, porque hay ciertos personajes que evolucionan sólo si son felices, y tal es el caso de Evee, que evoluciona en Espeon (tipo psíquico) al hacerlo feliz durante el día, o en Umbreon (tipo dark) si lo haces feliz durante la noche. Así que trátalo bien y verás que pronto tendrás un nuevo aliado en tu equipo.

#### Intercambio Pokémon

¿Qué onda, Mario? Oye, tengo una pregunta: acabo de comprar el Nintendo DS v tengo un Game Boy Advance SP. ¿Cómo puedo transferir mis Pokémon de una consola a otra, si el Nintendo DS no tiene el puerto para Cable Link y en el juego no detecta el wireless?

> Hugo González Guadalajara, Jalisco

Con magia! Porque, como te habrás dado cuenta, no es posible conectar el Game Boy Advance con el Nintendo DS, ni siquiera usando el adaptador wireless que viene con las nuevas versiones de Pokémon. Pero como premio de consolación, te recomiendo que pidas prestado un par de GBA SP para hacer tus transferencias directamente.

#### Pokémon ai GameCube

¡Qué pasó, Mario! ¿Cómo va todo por el Mushroom Kingdom? Fijate que un amigo me comentó que Nintendo está planeando lanzar otro título de Pokémon para el Nintendo GameCube, v mi pregunta es: ¿será como Pokémon Colosseum o por fin tendremos algo como en las versiones de Game Boy Advance?

> Héctor Vinagran Venezuela

Así es. Ahora los fans de Pokémon podrán descansar tranquilos por el anuncio de un nuevo título para el Nintendo GameCube. Éste será plenamente en formato RPG (como lo visto en la pequeña aventura de Pokémon Colosseum, pero con una historia mejor elaborada) v no tendrá nada que ver con el aspecto de coliseo. Aún no hay fecha definida, pero se estima que lo tendremos a finales de año.



Si te gustó la pequeña aventura de Pokémon Colosseum, espera a ver la nueva misión que Nintendo está preparando; más personajes y un inmenso mundo por recorrer y explorar.



#### Monstruos clásicos

¡Hola, Mario! La razón por la que escribo es que espero que me respondas estas preguntas, por favor. ¿Va a salir otro juego de Godzilla? Es que un amigo me dijo que iba a haber otro con monstruos como Space-Godzilla, Jet-Jaguar, m.o.g.u.e.r.a., Mecha-Godzilla 3, Mothra, Battra, Baragon, Megaguirus (pocos conocidos), y que a Mothra va lo puedes usar. También si en el Godzilla: DAMM se puede sacar a Godzilla de los años 80, ya que en su revista #3 del año 12 no dice cómo. Espero que me quites la duda. Muchas Gracias.

Carlos Torres Flores Tlalnepantla, Edo. de México

En lo que a las consolas de Nintendo concierne, no hay planes para otro título del legendario monstruo japonés, pero quizá en algún momento la compañía Atari (creadores de Godzilla: DAMM) decida alegrar a los fans de Nintendo con una nueva aventura. Y sobre tu segunda pregunta, puedes activar al Godzilla de los años 90 y 2000, pero no al viejo monstruo ochentero. ¡Suerte para la próxima!



Aún no se planea otro título de Godzilla, pero en cuanto sepamos algo te lo diremos de inmediato.

#### Un tributo a Link

Soy fanático de los títulos de Final Fantasy y he jugado casi todos; y ahora que salió Final Fantasy I & II: Down of Souls me ha vuelto a surgir la duda de antaño. Cuando los Guerreros de Luz visitan el país de los elfos, hay unas tumbas en donde el epitafio cita: "Aquí yace Link". Me pregunto qué habrán querido decir los programadores del juego con esto.

Alfredo Loyola Vía correo electrónico

¡Qué observador me saliste, Alfredo! Desde la versión original de Final Fantasy se pueden ver tres tumbas (en la aldea que mencionas) al norte de la aldea. La segunda de ellas dice: "R.I.P. Erdrick", quien no es más que el famoso héroe del juego Dragon Warrior. Y en la versión contemporánea se puede apreciar el nombre "Link", que hace

referencia al héroe de Hyrule que todos conocemos. Esto lo hicieron como broma al mencionar a héroes de otros juegos y aunque no sirva de nada, se ve gracioso, ¿no?

# Bobbery se une a

¿Qué hago para convencer al anciano marinero bomba para que me acompañe en la nueva aventura que inicia el episodio cinco? He tratado de mil formas y nunca me hace caso. ¿Me ayudarías, por favor?

> Juan Alberto Vía correo electrónico

Efectivamente, Bobbery es un viejo lobo de mar y candidato perfecto para la misión; pero lograr que se una a tu equipo es algo tedioso. Ve al Inn y habla con Podley, quien te dirá que Bobbery está deprimido porque su esposa Scarlette enfermó mientras él estaba en un largo viaje y falleció antes de que él regresara. Podley te dará una carta de Scarlette: entrégasela a Bobbery para que se seque las lágrimas de cocodrilo y decida recorrer los siete mares nuevamente.

No pienses que por su edad, Cobbery es inútil; él explotará para generar gran daño a sus enemigos.

Las cartas y correos electrónicos que aparecen en estas páginas han sido editados de su formato original, para su mejor lectura.

¡Muchísimas gracias por tus cartas! Recuerda que cada comentario que nos escribes nos sirve de mucho para conocer tus opiniones sobre todas nuestras secciones y, en sí, de todo lo que se publica en la revista Club Nintendo; por ello te invito a que nos sigas escribiendo y mandando tus dibujos para lograr cada vez una mejor revista para ti.

Revista Club Nintendo Av. Vasco de Quiroga # 2000 Edificio E, piso 2 Colonia Santa Fe Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF

Si quieres ver publicados tus dibujos (en la sección Galería) necesitas hacerlos en el sobre directamente. Haz tu mayor esfuerzo para que tu dibujo gane el reconocimiento del mejor del mes. También puedes escribirnos por correo electrónico a:

clubnin@clubnintendomx.com
O a través de nuestra página
de Internet:

www.clubnintendomx.com

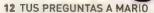
#### Arte en sobre:

Michael Montalvo, Puerto Rico. Ángel Rosiles, Cd. Neza, Edomex. Luis Álvarez, Monterrey, N.L. Víctor García, Tlalnepantla, Edomex. Miguel Villatoro, Agua Dulce, Ver. Ignacio Ramírez, Cuautitlán, Edomex. Raúl Velásquez, Aguascalientes, Ags. Manuel Villalobos, San Fdo., Chile

#### El rombo

En el minuro essolo estavo cani







# De Coclo un poco

Para aquellos que no han jugado las anteriores versiones de Wario Ware Inc. (que deben ser muy pocos), les vamos a explicar rápidamente de qué trata. El título incluye varias "historias" o "desafios", cada uno conformado por cierto número de microjuegos, los cuales son la parte fundamental de esta idea. En cada uno de ellos, debes realizar



una acción determinada dentro de un tiempo límite; pero no creas que son parecidas a las de los minijuegos de Mario Party; para nada; aquí tu reacción debe ser más rápida y basada en la frase que aparece al inicio del microjuego. Por ejemplo, cuando salga la palabra Dodge, que en inglés significa esquivar, dentro del juego tienes que mover a tu personaje u objeto para que evada el proyectil que le será lanzado. Créenos, es mucho más fácil de aprender de lo que parece; lo dificil es dejarlo.

# Mas microjuegos que nuncal

No hay persona que se pueda aburrir de los microjuegos que se han incluido en las ediciones anteriores; puedes jugarlos por horas y siempre te mantendrán entretenido; pues bien, imaginate que para esta versión se han incluido 1180 microjuegos nuevos!, además de algunos ya conocidos que se han convertido en clásicos, como en el que tienes que realizar "limpieza nasal". Todos los juegos se pueden dividir en tres categorias que a continuación te describiremos,





Compañia: Nintendo. Desarrollador: Nintendo. Clasificación: Everyone. Categoria: Nicrojuegos.

#### Tradicionales

Aquí entran todos aquellos que no utilizan las características especiales del Nintendo DS; para completarlos sólo debes usar algún botón y/o el control pad. Si has jugado las versiones para GCN o GBA,

no tendrás ningún problema, ya que son prácticamente los mismos juegos.

#### Táctiles

En esta categoría las cosas se empiezan a poner interesantes; aquí debes usar tu stylus para participar en los microjuegos. La verdad nos quedamos sorprendidos por el gran ingenio por parte de los programadores, pues es un claro ejemplo de lo que se puede lograr en este poderoso portátil. Pero, bueno, regresando a los microjuegos, dos de los que nos parecieron más interesantes fueron Wario's Itch y Super Wario Ball. En el primero debemos ayudar a Wario "rascando" su espalda para quitarle la comezón; en el otro aparece una pelota en la pantalla y con el stylus tenemos que girarla hasta que aparezca la cara del antagonista de Mario.

# Microfono

El uso del micrófono también es importante para disfrutar de algunos juegos, como es el caso de Blow in the Ear, donde, literalmente, debes soplar cerca del micrófono, simulando que lo estás haciendo en el oído de una persona real; debes realizarlo de una manera suave, porque si lo haces como si estuvieras inflando globos para la fiesta de tu hermanito, fallarás.



# Utiliza tu instinto

Todos los jugadores contamos con una especie de "sexto sentido"

que nos permite reaccionar ante situaciones inesperadas dentro de los videojuegos; quizá algunos lo tenemos más desarrollado que otros, pero todos contamos con él. Todo esto viene a colación, porque en ciertos momentos de los minijuegos, no vas a saber qué hacer y deberás basarte en la frase y objetos que aparezcan en las pantallas para darte una idea de lo que debes realizar.



# Elige tu destino

El modo de historia es muy similar al de la versión de Nintendo GameCube, es decir, debes elegir de entre una de varias subcate-

gorias de los juegos, mismas que pueden ser ciencia-ficción, raros o deportes. Cada una está conformada por aproximadamente veinte juegos, los cuales tienes que terminar como máximo en cinco intentos. pues de lo contrario deberás empezar desde el inicio. Al final de cada subcategoría, tienes que acreditar un microjuego especial, los cuales son más largos que los normales; pero una vez que lo consigas, tendrás a tu disposición todos los juegos que superaste.



# implanta tu record

El título cuenta con una opción especial, donde puedes elegir cualquiera de los microjuegos que hayas habilitado en el modo princi-

pal de juego y ver cuántas veces seguidas puedes terminarlo. Al principio todo resulta muy fácil, pero a medida que avances, la velocidad aumenta, de la misma forma que los obstáculos y objetivos a realizar. Esta opción te mantendrá "atado" a tu Nintendo DS durante mucho tiempo, ya que cada vez que implantes un récord, querrás superarlo inmediatamente.



# Hasta el infinito, y más alla

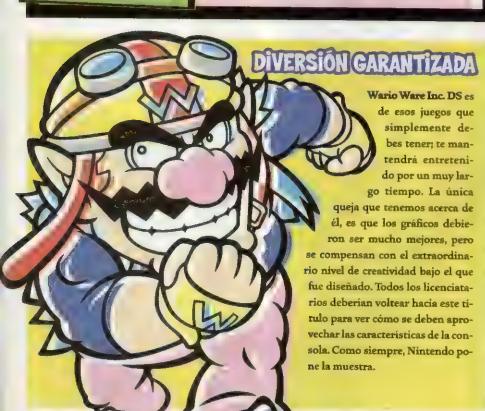
Si eres de los que ya no saben qué hacer con tanto tiempo libre, se ha incluido una opción ideal para tien la que se encuentran mezclados todos los juegos de todas las subcategorías; el objetivo es que intentes pasar los más que puedas para dejar una buena marca, que puede ir desde uno hasta los que la pila te aguante, ya que no hay límite. Este modo de juego es ideal para esos largos viajes en el auto. Como consejo adicional, cada veinte o treinta minutos, pausa el juego y descansa un momento, para que no te "satures" y puedas dejar tu nombre lo más alto que se pueda dentro del ranking del título.

Gather!



# Laimarcaide la casa

¿Alguna vez han jugado los Track and Field, de Konami? Es una serie deportiva que debió haber salido bajo el eslógan "Lo importante es ganar, no dañar el control", ya que para participar en las competencias debías presionar los botones y mover el pad hacia los lados, de una manera no muy normal que digamos, por lo que casi siempre terminabas estropeando un control. Esto te lo comentamos porque muy probablemente creas que al tener que estar utilizando constantemente el stylus, se pudiera dañar la pantalla inferior de tu Nintendo DS. Pero no, Nintendo siempre diseña sus consolas y accesorios para que soporten cualquier tipo de trato; así que en ese aspecto no tienes de qué preocuparte; juega con toda confianza.



# Ranking



Si te gustan los jueguitos cortos (de cinco segundos), que puedas disfrutar mientras esperas el momento de tu cita con el dentista, sin necesidad de perder el hilo de una historia compleja, ¡Wario Ware Inc. Touched es tu opción! El punto malo es que los juegos son demasiado cortos y después de un tiempo pueden fastidiarte a pesar de su variedad; sin embargo, es buena opción para aprovechar la Touch Screen.

8.0



#### Panteon

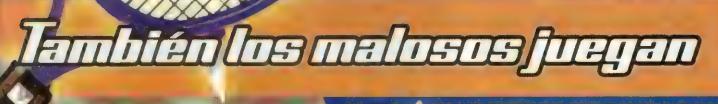
He jugado una infinidad de títulos en toda mi vida, pero ninguno como los Wario Ware. Este juego requiere de rápidos reflejos y de que tu instinto de videojugador haga que reacciones correctamente en los variados microjuegos, haciéndolo muy recomendable y divertido. Ahora WW ha evolucionado junto al Nintendo DS, y tienes una interacción con el juego como nunca antes. Si disfrutaste las versiones anteriores, este es un juego hecho a tu medida.

10

#### Master Master

Con el primer WW para el GBA, Nintendo apostó por un concepto distinto, algo que pudiera hacer partícipe de la diversión a cualquier persona, no importando su edad o si había tenido contacto con los videojuegos; muchos pensaron que no resultaría, y un par de años después es una de las franquicias más fuertes de la gran N. Se los recomiendo; no se arrepentirán; y si han jugado las anteriores ediciones, estarán de acuerdo en que es un juegazo.

10



Suscribete hoy mismo a

CLUB • • • • NINTENDO

Tabtén un

de descuento

Rowsolo & Billion George Refemplement Prestonoment & E. S. Marian

# *iSuscribirse es muy Fácil!*

Por teléfono Llama al 54.47.41 11 Del interior, marca sin costo al 01.800.849.99.70 Por fax Liena la tarjeta adjunta con tus datos completos. Liama al 52 61 27 99 y envíala

2004 Nintendo/CAMELOT

Oferta exclusiva para no suscriptores. Precio válido hasta el 28 de febrero de 2005. Únicamente para la Regulaira Mexicana.

# Descubre todo lo que trae para ti la nueva revista National Geographic Kids



Susaribele

366 **3129.00** 12 yyumptures 5447 4111 y C1 500 449 9990 ¡Cómprala ya!

# GAMEVISTA

## ACE COMBAT ADVANCE



#### Combate a través del cielo y derriba a tu enemigo



Si eres de los que gustan de los juegos de aviones al estilo de la vieja escuela (como Top Gun), esta será una buena opción para demostrar tu habilidad en los terrenos aéreos. Ace Combat Advance te pone tras los controles de hasta diez diferentes naves de combate para enfrentar múltiples misiones con objetivos específicos por cumplir. Todo esto se desarrolla bajo una vista superior y lo interesante es que puedes explorar los escenarios en cualquier punto del mapa, sin limitarte a seguir una linea predeterminada como generalmente se acostumbraba en este tipo de juegos. Por otro lado, los efectos especiales lucen bastante bien a pesar de las limitantes del sistema; tal es el caso del "zoom" que se genera cuando bajas la altitud para atacar objetivos al nivel del suelo.

#### El inicio de la rebelión

En el año 2032, la globalización ha empañado los bordes entre las ciudades y las corporaciones multinacionales se han convertido en superpotencias económicas alrededor del mundo. General Resources Ltd., una de esas grandes compañías, usa los últimos adelantos en equipo militar y su fuerza de ataque aéreo (A.S.F.) para destruir a cualquiera que atente contra su superioridad.

Viendo las pocas posibilidades de supervivencia, se forma un nuevo grupo militar para pelear contra la tirania, que es encabezado por un escuadron de combate élite llamado United Air Defense (U.A.D.). Tu mision en esta crucial batalla es tomar el papel de uno de los nuevos pilotos para ayudar al escuadrón a eliminar al ASF y destruir por completo todo lo relacionado con General Resources Ltd.





Tus armas principales serán las clásicas metralletas y algunos misiles que debes guardar para momentos cumbre o para enemigos terrestres.

#### Objetivo a la vista

A primera impresión parece un juego básico, sin mucho que ofrecer; pero ya que te adentres en las misiones, notarás que realmente se esmeraron en desarrollar el juego; por ejemplo, nos gustó mucho que las cajas de colisión son realistas, pues se logran destruir edificios y otros objetos al usar tus bombas o municiones. Como dato adicional, te comentamos que dependiendo del ranking con el que termines la escena, podrás obtener nuevos aeroplanos para enfrentar los peligros en el Ártico, el bosque, océano e incluso en zonas desérticas.

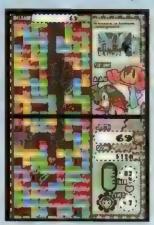




I. il Principio di principa del Principa del Arrigoni di principio di Principio di Principio del Principio di the fillipsid country as of march asserting and beautiful and a second second asserting and a second second asserting and a second second asserting as a second sec in continuit in ignoc/habita its on more and a limit in the limit based The state of the s reaming the Wignberg of Cool tign chillicit and the promise of the contract of والمرابع المرابع المرا sin recibir daño.



#### ¡Cava tan rápido como puedas!



Lo más probable es que ya tengas las 150 estrellas de Super Mario 64 DS y hayas terminado todas las pistas de Ridge Racer; y como de seguro quieres sacarle mas provecho a tu Nintendo DS, te presentamos una opción que no es precisamente de lo mejor, pero te entretendrá por un rato. En Mr. Driller controlas a un pequeño personaje de nombre Susumu, quien con ayuda de su poderoso taladro debe llegar a profundidades que ni Harry Stamper (Armageddon) podría imaginarse; y como en

dicha película, el tiempo es fundamental para lograr tus objetivos. Aqui los segundos se miden por el nivel de oxígeno, así que checa bien tu barra de energía, porque si llega a cero perderás una vida.



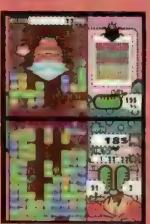
Para que te des una idea, el concepto es similar a Super Puzzle Fighter, ya que mientras vayas destruyendo algún bloque, caerán otros para formar líneas de un solo color que usarás para generar reacciones en cadena. Y tal como lo supones, existen bloques de piedra que obviamente son más dificiles de demoler y otros del tipo metálico, que son indestructibles. La forma de superar un escenario es llegar a la profundidad sugerida en el menor tiempo posible.

¡Fíjate bien dónde perforas! Recuerda que algunos bloques pueden tener gases venenosos que consumirán gran parte de tu energía.

#### ¿Qué diferencias tiene?

El pequeño topo humano ha pasado por multiples consolas y generalmente no cuenta con cambios relevantes de una versión a otra. Sin embargo, para el Nintendo DS se ha aprovechado la pantalla doble para incrementar el rango de visión (mostrando los bloques que están por caer), dandote la oportunidad de crear mejores jugadas y ubicar las capsulas de aire, así como la facilidad de usar el Stylus para hacer tus movimientos (si has jugado buscaminas en tu PC, esto sera pan comido).







#### Modos de juego

Para que no te aburras tan pronto, Namco incluyó tres categorías que te ofrecen retos diferentes; por ejemplo, en "Mission Driller", es el modo de historia que te lleva a cavar por países como Japón, China, India, así como los continentes americano y europeo; el objetivo es simple: cumple con la profundidad marcada y haz tus maletas para el siguiente reto. En "Time Attack" sirve para demostrar qué tan bueno eres trabajando bajo la presión del tiempo; aquí se guardará tu mejor récord y tu misión será romperlo una y otra vez. Para el final dejamos el modo "Pressure Dri-



ller", un novedoso sistema de juego que te pondrá más frenético que nunca, ya que además de preocuparte por cavar con rapidez para ahorrar oxígeno, debes escapar de un enemigo tipo arácnido que tratará de hacerte añicos. ¿Cómo vencer este reto? En ciertas partes del escenario verás unas cápsulas de poder que te sirven para dañar al molesto enemigo. Por desgracia, si quieres jugar contra alguno de tus amigos, es necesario que cada uno tenga su propia tarjeta de Mr. Driller Spirits. Ahora si nos quedó mal Namco con ese detalle, ¿no?

## JUDGE DREDD: DREDD VS DEATH

ENVOLVED GAMES



#### ¡El defensor de la ley de Mega-City 1 regresa por más acción!



Año 2122: los usos rudimentarios de la policía del siglo XXI son ahora obsoletos; el crimen sigue causando grandes estragos en los límites de la ciudad y sólo un hombre con las agallas de enfrentarse a cientos de delincuentes puede erradicar el caos y salvar al mundo de un terrible desenlace.

Bienvenidos a Mega-City 1, una ciudad que aloja a más de 400 millones de personas (en México nos sorprendemos por ser más de 105 millones), donde cada habitante es un criminal en potencia. Es la tercera década del siglo XXII, se ha extendido el desempleo y obviamente la gente, al estar de ociosa, no encuentra orra actividad más que delinquir, convirtiéndose así en una zona de anarquía total que sólo los Jueces pueden evitar. Ellos tienen el poder para aplicar la justicia al instante (son juez, jurado y verdugo) y su mejor elemento eres tú... Judge Dredd.

#### ¿Recomendable o no?

Si, ya sabemos que todo lo que tiene que ver con la historia de Judge Dredd es prácticamente... basura; la película que estelarizó Stallone es tan mala como el cáncer y ni se diga de los juegos de SNES y Arcadia; si resistes jugarlos por más de 15 minutos, ieres nuestro héroe! Pero la racha de mala suerte parece que va a terminar con Dredd VS Death; en esta nueva versión el guión es exclusivo, pero muy apegado a lo que puedes leer en los cómics, y de hecho reconocerás a varios personajes como el Juez Anderson y a los siniestros Jueces Oscuros (procedentes de otra dimensión). Cada que encuentres a un enemigo deberás leerle sus delitos y dejarles caer el pesado brazo de la ley; pero no exageres... el pasarse una luz roja o tirar basura en la calle no amerita que saques la escopeta.









Ni perintgiane autralha rezón ta eburras de asta vidio furnition, checo la rimitalidad multiplayer, para que demunistres o tus omigos quián es el verdade ro line de Magil-City L. ¡Ni apostes imitaciones!

La temática del juego envuelve a los míticos seres vampirescos y un grupo de Jueces que optó por irse del bando de los rudos. ¿Podrás con esta misión o te dejarás llevar por las tentaciones de la corrupción?

## Yo say la ley!

Toma el papel del imérgico Juez Joseph Drodd (un clap de Eusspas Flugo el primes Just Suprema) y is bells y moreal Juez Cassandra Anderson, quien es la mayor responsable de la división PSI de Megu-City 1, la rección del departamento de justicia enfecializadă en la lubba cabrinatural cântra elcrimen. Armados hasta los dientes y con la firme idea de vencer al mal, estos valientes petronajes combatirán contin seres infernales como: Judge Donth, Judge Fire, Judge Fehr, Judge Mortie y Hecrus, todo esto en un ambiente tridimensional con gráficos bastánte respécables donde el único problema es la música de londa... después de un rato necesitarás u<del>n por de aspiri</del>nas:



# DEAD TO RIGHTS



#### Balas, explosiones y una cuenta pendiente con la mafia

En noviembre del 2002, Namco nos presentó un juego de acción en tercera persona que pretendía ser un digno rival de Max Payne, ya que ambos usan como base fundamental para su gameplay, el dichoso bullet time que hicieran famoso los hermanos Wachowsky en la cinta Matrix. La versión de Game Boy Advance conserva la historia y escenarios vistos en el Nintendo GameCube, donde Jack Slate -un honesto policía quien es involucrado en un crimen que él no cometióse ve envuelto en un dilema para limpiar su nombre. ¡Un policía con sed de venganza! Recorre los 10 diferentes escenarios y ayuda a Jack Slate a capturar al verdadero asesino de su padre. Como nuestro héroe pertenece a la division canina, su mejor aliado es un perro que atacará sin temor alguno a cualquier maleante que se interponga en tu camino; así que debes combinar su agilidad con todo tipo de armas que encuentres en el camino (pistolas, escopetas, metralletas). Para facilitarte la vida, al presionar el botón R enfocas al objetivo, ya sea un tanque de gas 🛾 para generar explosiones devastadoras-, o a los soldados enemigos. Cuando activas el cursor, éste se pondrá en tres colores diferentes: verde, amarillo y rojo, indicándote la probabilidad que tienes para conectar un buen tiro.



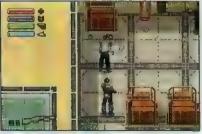


¡Un policía con sed de venganza! Recorre los 10 diferentes escenarios y ayuda a Jack Slate a capturar al verdadero asesino de su padre.

#### Ventajas y desventajas

El cuello de botella vuelven a ser las limitantes del Game Boy Advance... los escenarios son demasiado simples y no hay diálogos con voces como ocurrió en la adaptación de Max Payne para esta sistema portátil. ¿El control? Es ligeramente malo, pero si tienes la paciencia suficiente podrás acostumbrarte en algunos minutos; lo bueno es que la mira es automática y así evitas que la poca o mucha acción existente se desvanezca. Lo rescatable es el hecho de mantener casi todas las misiones de la versión casera, como aquella donde entras a un bar o cuando te meten a la cárcel; pero tal como te imaginas... éstas son muchísimo más pequeñas y casi no tienen enemigos que te compliquen salir avante.

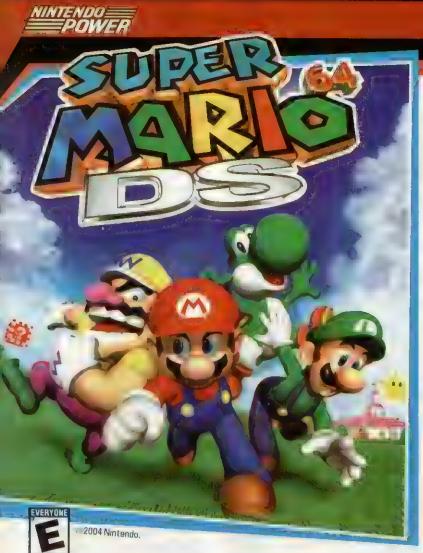




De los tres tipos de dificultad, te recomendamos que lo pongas en el mayor, ya que los primeros dos son tan fáciles que hacen ver a Pac-Man como todo un desafío.

Para speclule, Dend To Rights on el tiples jueno que se mantiene entretenido hatas que la turminar y luego lo dejas en el cajón del pívido junto à ésé American Idol, o el BAL es, que ya his te adjundas que conspirado. Lo mila rescarali limio que mantuvieron di cunceptà de apogurte en el camiño para enfremar ciertos peligros, pers en general, el un juego que se recomendamos sólo al no encuentras algo mejor





# DEVERSEÓN PARA CUATRO

El mundo de Super Mario 64 DS es inmenso — existen muchísimos cuartos con nuevas escenas en ellos—. Cada uno de los cuatro personajes puede habilitar un minijuego táctil. También se puede conseguir un divertido modo multiplayer sin cables, que soporta hasta cuatro jugadores con una sola tarjeta de juego.

#### Minijuegos táctiles

Las tres docenas de minijuegos aprovechan de gran manera la capacidad táctil del DS. Mario, Luigi, Yoshi y Wario cuentan con sus propios retos, que nos ofrecen una divertida alternativa al modo de aventura.



Localiza el personaje antes que el tiempo termine en el minijuego Yoshi's Wanted!



Necesitas ser rápido dibujando para permanecer en la acción en Mario's Slides.

#### Tienes el Control

Tienes tres distintas configuraciones de control para explorar el juego como tú quieras. El *Control Pad* es una buena opción para saltar y correr, pero el *stylus* te otorga una nueva dimensión en cuanto a precisión.

#### Acción en grupo



Puedes compartir la magia con tres de tus amigos usando solamente una tarjeta de juego en el **Nintendo**DS. Simplemente ingresa a la opción de minijuegos y crea un juego versus. Tus amigos pueden bajar dichas opciones.

The Real Property lies

# EL RECRESO DEL REY

Ha pasado casi una década desde que nuestro plomero revolucionó los juegos de plataformas en 3D. N64 lanzó Super Mario 64. Ahora el héroe de gorra roja está de regreso para celebrar el lanzamiento del Nintendo DS en un extraordinario remake del título clásico, con las innovaciones del DS

Un nuevo giro a un viejo favorito



A diferencia del original, iniciarás esta aventura como Yoshi. Correrás en los pasillos del castillo, para descubrir cómo abrir las puertas cerradas. Lakitu es de gran ayuda cuando tienes que atrapar a los conejos en el lobby.

of they beck if they know you be-

# OB-OMB BATTLEFTE

La rivalidad entre las bombas rosas y las negras aumenta en los niveles del juego. Habla con las dóciles bombas rosas durante cada una de tus misiones; ellas prepararán los cañones para que cumplas tus objetivos señalados.

#### El rey de las bombas



Sube a lo alto de la montaña y habla con Big Bob -omb, para que te rete a una pelea. Al iniciar te lanzará bombas; atrápalas con tu lengua y regrésaselas. Repítelo tres veces para vencerlo y obtener una estrella dorada más,

#### Compite con Koopa the Quick



Encuentra la gorra de Mario (temporalmente te convertirás en el plomero), vuelve al inicio y habla con Koopa the Quick. Acepta competing

con él en una carrera, donde si ganas consequirás una estrella dorada.

#### 💢 i5 estrellas plateadas!

Toma la primera en el árbol cerca de donde inicias. Elimina a los dos Goombas junto a los cuatro maderos para obtener dos más. En el camino a la montaña verás las otras dos. Revisa tu mapa si tienes dudas.

## 💢 La venganza de Big Bob-omb



Big Bob -omb te está buscando para un nuevo duelo Toma la gorra de Mario y sube la montaña. Durante la pelea corre en círculos para que puedas situarte detrás de él. Sujétalo y lánzalo tres veces, pero no lo hagas fuera de la montaña. Al final te otorgará una estrella dorada.

#### Encuentra las ocho monedas rojas



Salta en el elevador y toma la primera de ocho monedas rojas



Presiona este switch para abrir la puerta roias para tu colecque esconde la sexta.



Esouiva al Chain Chomp y alcanza la moneda del poste.



Mucha calma es lo que necesitas para tomar esta moneda.



Camina hasta los cuatro maderos v encuentra no una...



Apunta el cañon de la isla flotante, y toma la última moneda roja.

#### En la puerta detrás del Chain Chomp





Puedes distraer al Chain Chomp con ayuda de una bomba. Aprovecha estos instantes para caer pesado en el poste donde está la moneda, hastą que liberes a Chain Chomp. Él te dejará el camino libre para que tomes la estrella dorada.

#### 📉 Reûne 100 monedas

Este objetivo es más fácil una vez que has rescatado a Mario. Junta 10 estrellas y activa el switch de los bloques rojos en la torre del castillo. Llega a la isla flotante y toma la gorra con alas, vuela y coge todas las monedas que ahi se encuentren.

#### ZONA DE COMBATE

Después de que hayas ternado las eche menermo, arriva a Peach's reem en el segundo piso, y salte al cuadre de Maria Debes vencer a les Geombas para liberar a Maria. Realizada lo anterior, puedes cambiar de personaje afuera del cuarto.

#### Polea con Coomboss por la llave



Explora et perimo-tro corca de los trus tronces y i rrota a uno de las Coombas an Coombess's entourage Atácalu con tu ienjua varias vaces hasta que pueda; atrapar la Haus á Maria

#### ENTRADA AL CASTILLO Mire of sel



en rayo de luz solor se pue ver en el *lobby* del castille suando tienes 10 estrellas Cambia a la vista de prime persona y miralo pera sor transportado a una de las cos del castillo.

#### LA GORRA ALADA

Presione el grae botón reje



Balta sebre el bioque con su no de interrogación, altera to dos los bloques transparentes cambiaran a un estado solido. parmitiendate obtener poderes especiales en cada uno de

#### HABLA CON BOB-OMB

#### Mario vuela en el cielo





Regresa al campo de las bombas, te-ma el cañen cerca de la montaña y lanza a Mario a la Isla flotante. Abora golpea et bloque paro obtener la go rra alada, ya con ella, cruza por los cinco ares de mo medas para conse quir una estrella derada, que apara le donde están je muelos transces.

En lo más alto de este escenario se encuentra la fortaleza de Whomp, construida por ladrillos y piedra. El pesado rey y sus compañeros no soportan la presencia de extraños, especialmente de aquellos que caminan sobre sus jardineras. Afronta el reto y destruye algunas piedras.

#### La estrella de la fortaleza





Obtener esta estrella requiere bastante habilidad. Toma la gorra de **Mario** en la primera plata-

forma o eligelo antes de entrar; recuerda que obtuviste la llave al vencer a Goomhoss

Presiona el switch en la hendidura que está al principio del nivel, para revelar la ubicación de la estrella en el mapa. Ahora sólo vuela hasta que la puedas tomar.

#### Lanzate al cielo azul





Entra al cañon y apunta hacia el mástil que se ve en la foto. Calcula que tu vuelo sea dirigido, de manera que llegues a la parte de arriba de la estructura. Cuando estés listo, dispárate, previniendo cualquier obstáculo. Si haces todo correctamente, sólo tienes que bajar por el mástil y en el piso de abajo te estará esperando una flamante estrella dorada.

#### Las ocho monedas de la isla



Corre lo más rápido que puedas en estas plataformas.





Aplasta a Whomp

Con ayuda de la plataforma móvil toma esta moneda



Sube en este Whomp para tomar la segunda moneda roja.



Encontrarás otra cerca de estas Piranha Plants.



Pasa lentamente por atrás de la Pirenha Plant, para tomarla.



Despierta al búho en el árbol y vuela a la isla flotante...



Usa la pantalla táctil para cruzar este estrecho camino.



donde conseguirás las últimas dos monedas rojas.

Justo antes de que el rey Whomp to ataque, quitate y salta a su espalda; una vez ahí cáele pesado. Repite la misma rutina por tres veces

hasta que derrotes a este

pesado enemigo.

#### Llega a la jaula





Sube al árbol que está cerca del inicio para que salga tu amigo el búho; cuelgate de él y dirigelo para que te eleve lo más posible. Justo cuando estés arriba de la jaula, déjate caer y toma la estrella.

#### Destruye el muro







Usa el cañon cerca de la bomba rosa como indica la imagen de la izquierda. Ahora dispărate hacia esa esquina de manera que choques con ella. Verás que aparece una estrell;, lánzate de nuevo para tomarla.



#### En lo alto de la fortaleza



En lo más alto del nivel, encontrarás una torre con una serie de plataformas móviles; ayúdate de ellas para poder subir; sólo cuídate de las balas de cañon. Ya que estés arriba toma lo que te pertenece: una estrella dorada más.

#### Junta 100 monedas

En la parte alta de la fortaleza vence a los pequeños **Whomps** para obtener monedas. A las **Piranha Plants** golpéalas mientras están durmiendo y te darán monedas azules. Cada una de estas preciadas monedas cuenta como cinco de las monedas amarillas, así que intenta juntar las más que puedas.

# OLLY ROGER

Pasarás mucho tiempo buscando estrellas en Jolly Roger Bay. Practica tus habilidades en el nado, para sumergirte en lo más profundo del nivel. Necesitarás ser un maestro en las acrobacias acuáticas para explorar estas complicadas locaciones en el paraíso pirata.



#### Entra al barco hundido



Nada a través de los agujeros en el barco, mientras abres los cofres de tesoro; entonces ve a hacia la parte de atrás de la embarcación para tomar la estrella.

#### ¿Puedes salir a jugar?



Llega a lo profundo del nivel, donde están las cuevas. Ahí verás una anguila; espera pacientemente hasta que salga. Ahora tienes que tomar la estrella que tiene en



#### Tesoro en la cueva



Abre los cofres en el siguiente orden para poder obtener su tesoro; abajo, centro, zquierda, derecha, frente.

#### BOWSER EN EL DARK WORLD

a a Boweer y gana la llave del attant



Entra al cuarto qui tiene una gran es trella en la puerte para confrontar e Romano, Si enjoya Bowser, Si quiere más información de esta árez ave za dos páginas má en este articulo, v mi la encentrará

#### la habilidad de wario

Ha adquirido los conocimientos de sumo y ahora es un hombre-maquina Golpea un bloque de interro gacion para que Wa-no se vuolva tan poderoso como el acero y destruya todo a su paso. Puede incluse caminar en el fondo del ουθαπο y tomar asî las





Necesitarás los músculos de acero de Wario para tomar la estrella atrapada en una ca-rriente de agua. Con ál podrás caminar debajo del agua sin problemas. Si algo te sale me séle regresa al áltimo bloque dende obtavista a Warie.



#### El pilar de piedra





En el inicio de la escena, hay un cañón que se abrirá después de que hayas hablado con la bomba rosa. Apunta hacia el pilar de piedra y sube hasta la punta con tu espalda en dirección de la estrella; ahora salta a la plataforma y tómala.



#### Ocho monedas en el barco





Toma una moneda

más en la parte



Una estrella está en lo alto del pilar cerca

Encontrarás dos monedas rojas en la parte trasera de barco, sólo sube a la cabina y brinca mientras el buque se está moviendo.













... y la última en este camino, cerca de la anguila.

La primera de cuatro estrellas la encuentras aqui debajo.



.. otra aqui abajo ...

#### Las 100 monedas

Las monedas están dispersas en las profundidades y superfície de Jolly Roger Bay. Revisa cada uno de los pilares de piedra, dentro de cada cofre o caja. Recuerda que puedes eliminar a tus enemigos para obtener monedas; una patada o un golpe llenarán tus bolsillos.



firs a noccoiter la habilidad de Luigi para tomar el switch de la estrella que stá escondido detrás de la barra de metal Luigi ha sido caprurado por King Boo, esi que deboras rescaturio primero. Nada a través del túnei que está debejo del agua que te conduce a Capra a cave. Ya dentre sotón el poder que guarda el bloque de la farromación que se escritores to de la farromación que se escritores de la farromación que escritores de la farromación que se escritores de la farromación que escritores de la farromación que se escritores de la farromación que escritores de la farromación de la farromación de la farromación de la farromación de la farromació terrogación que se encuentra a tu dere-cha. Ahora corre hacia el *switch* que es tá cerca de los cofres de tesoro. Pasa por la reja ahora que estás invisíble pa-ra tomar la estrella.

Los personajes más locos habitan los fríos parajes de Cool, Cool Mountain. Toma tus precauciones al caminar, ya que todo está cubierto de nieve; un paso en falso puede provocar que pierdas el conrol. Ayuda a un par de habitantes mientras estás buscando estrellas.



#### La bajada





Sube a la cabaña y salta dentro de la chimenea. Adentro lánzate por la rampa; adelante, cuando estés junto a la pared, pégate a ella para que encuentres un atajo. También obtendrás vidas extras al caer.

#### No pierdas la cabeza





Habla con la bola de nieve que está en lo alto de la montaña. Ahora desilzate por un costado para que la bola te siga. Abajo está la parte que falta para que esté completo el muñeco. Cuando esté unido te dará una estrella.



#### Z El pingüino perdido





Comienza este reto como Mario. Descubrirás un pequeño pingüino arriba de la cabaña del inicio. Sujeta al bebé y deslízate hasta la parte baja de la montaña. Al entregar al pequeño a su madre, ella te dará una estrella, como muestra de su agradecimiento



#### La patada de Mario





Como Mario dirigete cerca de donde está la mamá pingüino, y sube a una pequeña góndola; a la izuierda de ahi salta a la pequeña isla y habla con la bomba rosa para que abra el cañón; entra a él y pon la mira jus-

to arriba del árbol. Para llegar a la plataforma de hielo de arriba, salta en el muro y dale una patada para que rebotes y puedas subir. En el siguiente piso, realiza un salto hacia atrá; ahora sólo camina con cuidado y la estrella será tuya.

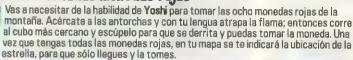


#### La carrera con el pingüino

Entra a la cabaña a través de la chimenea y habla con la mamá pingüino. Te va a retar a una carrera; acepta. Cuando la ganes, te dará una estrella más; no hagas el atajo o serás descalíficado por tramposo..



#### Las ocho heladas monedas rejas









Sigue con tus malos modales ahora con este cubo de hielo.



Cerca de esta bomba rosa encuentras otra moneda roja.



Otra moneda se oculta en el puente de madera.



La estrella aparecerá justo del lado contrario a la ubicación de esta moneda roja.

the first beautiful the Greek & State of the City



En este puente roto encuentras otra moneda; por cierto, este punto es un



Hay otra moneda en la esquina derecha de donde tomaste la última.



En la punta de este árbol hay otra, cerca de mamá pingüino.



#### Tas 100 monedas

Inicia en lo más alto de la montaña hacia abajo; toma todas las monedas; sólo ten cuidado en las rampas. Detente en los diferentes niveles de la montaña y obtén monedas de todos los enemigos que ahí encuentres. También puedes entrar a la cabaña y tomar las monedas que están ahi dentro.







Puedes tomar esta estrella, solo cuando hayas liberado a Marie, suhe a la gondola hasta la netad del recorrido, y solto e la isla con el arbol; pixa el sivirch en forma de es-trella, regresa con mamá pinguno; ahi estará tu premio.

# BOWSER IN THE DARK WOR

Detrás de cada secuestro de la princesa Peach, sólo una persona puede ser la responsable: Bowser, el rey de los Koopas. Una vez que tengas 10 estrellas, podrás elegir a Mario, para que te sea más sencillo terminar el nivel.



#### Ocho monedas rojas



Presiona el switch y sube a la plataforma temporal



Dirige las plataformas, para que puedas tomar tu premio.



Encuentras otra moneda cerca de donde incias



Usa el stylus pra cruzar esta barra sin tantos problemas.



Cruza el camino verde Baja a esta plataforesquivando a los ene-



La moneda siete se encuentra en esta plataforma.



ma móvil para tomar la cuarta moneda.



La última moneda te espera pacientemente justo aquí.

#### Vence a Bowser



Entra por el tubo al final del escenario. para ilegar al escondite del rey de los Koopas. Cuando pare de sacar fuego, acércate y toma su cola: ahora usa el stylus para darle unas cuantas vueltas. Calcula el momento preciso y pre-siona el botón A para lanzarlo hacia una de las ocho minas que están en las orillas. Como recompensa obtendrás una llave que te dará acceso a una nueva zona para que continúes tu

# LOS SECRETOS DEL CASTEFICO

Escondidos en los colorifos cuartos y corredores del castillo de la princesa Peach, hay muchos secretos. Toma un pequeño descanso y será suficiente para que encuentres algunos de los asombrosos misterios del castillo.

#### LA VENTANA





Brinca a través de la ventana fuera del cuarto de Peach, y encontrarás un camino que te conduce hacia una estrella.

#### Termina en 21 segundos



Repite el curso de la bajada, pero esta vez debes llegar a la meta en tan sólo 21 segundos. Si lo consigues obtendrás una estrella más. Como conseio adicional salta a la rampa de рапиа.

#### LA TORRE



#### Monedas en el cielo

Toma la gorra y junta todas las monedas rojas que están en el cielo de la torre, a la que llegas por medio del lobby.

#### ACUARIO SECRETO

#### Ocho monedas rojas



Brinca hacia atrás para entrar al acuario secreto. Ahí colecta las ocho monedas rojas. Mantente alerta a tu medidor de

#### ISLAS SOLEADAS

#### Cinco monedas de plata



Entra a la pintura en Peach's rec room v toma las cinco monedas plateadas. No olvides revisar tu mapa para localizar todos tus objetivos. Al final toma tu estrella dorada.

#### TERRITORIO GOMBOSS

#### Sube el muro





aventura.

Regresa al país de **Goomboss** y pisa el *switch* con forma de estrella. Ahora sube lo más rápido que puedas antes de que el tiempo se termine.

#### Las ocho monedas rojas



Wario necesita un poco de acción; así que debes visitar el mundo de Goomboss, una vez que lo hayas liberado. Junta las ocho monedas roja,, ayúdate de la fuerza bruta de Wario para abrirte paso en el nivel.

#### EL JARDÍN DE BOO

#### Aplasta a los Boo



Conduce a Mario a través del camino debajo del lobby, ahí verás a un **Boo** enorme. Entra por esa puer-ta y aplasta a cada uno de los **Boo**. Al final aparecerá tu brillante premio: tómalo.

#### ATAMOS!

Todavía queda mucho que hacer antes de que tú y tus amigos puedan regresar sanos y salvos. No te pierdas la siguiente edición, para más estrategias. 😤

Contesta correctamente esta trivia y mándala a nuestro correo electrónico. Si eres uno de los primeros 40, podrás asistir a esta charla de cuates que haremos en Televisa Santa Fe, en la que te contaremos anécdotas al estilo "Retro Activo" y todo lo que quieras saber acerca de la historia de esta revista. Además, te invitamos a que lleves alguna foto o video de algún evento del pasado organizado por Club Nintendo, y te lo autografiaremos. ¡Prepárate porque se pondrá muy bueno!

#### ¿Cuál es el póster de la revista de Septiembre de 2003 (año 12 #9)?

- a) Viewtiful Jae.
- b) TLOTR: The Return of the King.
- c) Prince of Persia: The Sands of Time.
- d) Soul Calibur II.

#### Sólo uno de estos juegos para Game Boy Color no fue desarrollado por Natsume; ¿cuál es?

- a) Croc 2.
- b) Tony Hawk's Pro Skater.
- c) WWF Wrestlemania 2000.
- d) Alone in the Dark: The New Nightmare.

#### ¿Quién es Nolan Bushnell?

- a) El fundador de Atari.
- b) El primer presidente de Nintendo en América.
- c) El creador de Q\*Bert.
- d) Creador de Pac-Man.

#### ¿Quién presta su voz para dar vida a Solid Snake en Metal Gear Solid: The Twin Snakes?

- a) Michael Madsen.
- b) Peter Child.
- c) Christopher Wolken.
- d) David Hayter.

#### ¿Cómo se llaman los protagonistas de Super Contra (SNES)?

- (a) Ryan y Hanks.
- (b) Arnold y Sylvester.
- (c) Bill Ko y Lance.
- (d) Mayor Jones y General Smith.

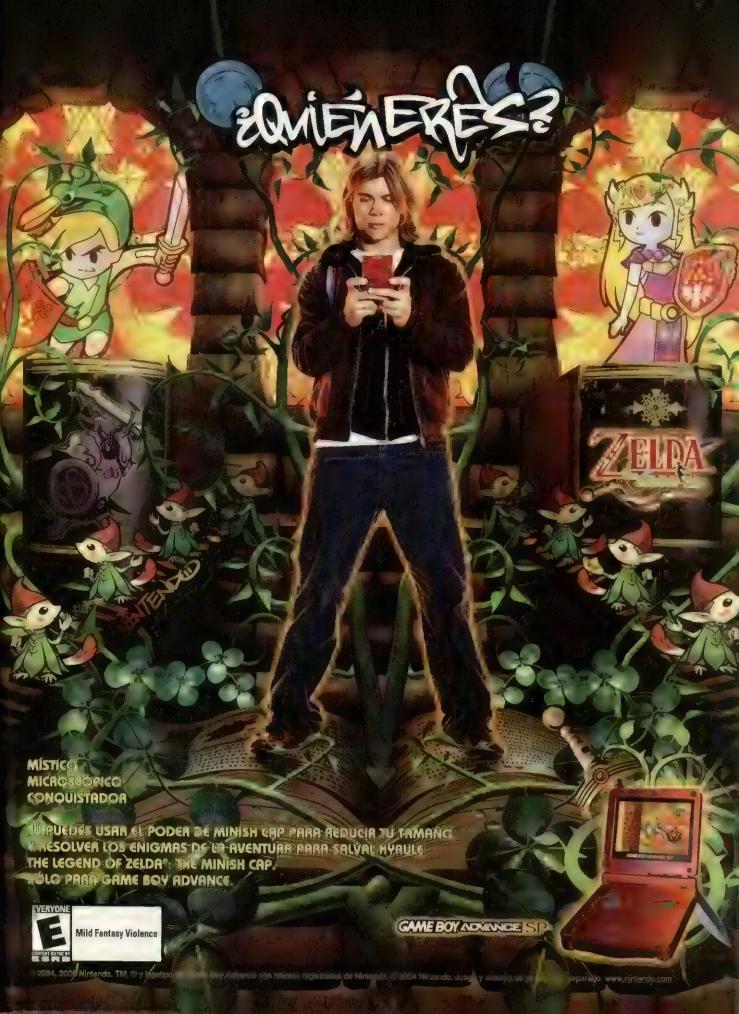
#### ¿En qué historia se basa la serie de Dragon Ball?

- (a) La leyenda del dragón
- (b) Peregrinación al oeste
- (c) Las locas locas aventuras del Rey Mono
- (d) China Gate Quest

Tienes hasta el 28 de febrero de 2005 para man-D ACTIVO INVITA

dornos únicamente por correo electrónico las respuestas a: clubnin@clubnintendomx.com con titulo RETRO ACTIVO. Los primeros 40 correos que respondan correctamente todas las preguntas, recibinica el día 7 de marzo y podrón asistir a este encuentro con Club Nintendo el día viernes 18 de elevina ubicada air Av. Hasso de Ozire que ser mayor de 18 años, ya que deberás asistir solo y con identificación oficial para latos completos (nombre, dirección y teléfono).







¡Bienvenidos sean nuevamente a la Galería CN! Estamos muy contentos porque hemos recibido muchos buenos dibujos de distintas partes a las que llega nuestra revista; pero lo más importante, es que ya ha habido más variedad y no tantos **Links**, ni **Kirbys**, ni **Samus**. No quiere decir que no nos gusten, sólo es que preferimos que pongan a trabajar su imaginación y nos sorprendan con dibujos nuevos y más variados. Ahora pasemos al arte de este mes.



Mario hace gala de sus habilidades en su más reciente aventura RPG; y no sólo eso, sino que también es visualmente muy padre. Nuestro cuate José Rodolfo López R., de Mocorito, Sinaloa, nos hizo favor de enviarnos esta magnífica obra de arte para que la publicáramos en esta sección. Meritoriamente, fue elegida como Arte del Mes por su buen estilo y uso de los colores y sombras. Esperamos ver más dibujos como éste en Galerías venideras. Recuerda que no se trata sólo de que sea un buen trabajo, sino que también se avienten a hacer cosas nuevas y fuera de lo común.

#### arte del mes



Maday Echeverría Rivas, Reynosa, Tamaulinas



Luis Fidel Rubio Soto, Estado de México



Manuel Eduardo Villalobos Acuña, Sn. Fernando, Chile



Rocio Ariana Orozco Mares, Zapopan, Jalisco

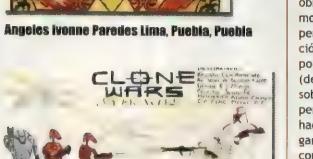


Gabriela Rosiles Romero, Estado de México



Uriel de Jesús Anaya S., Ocotlán, Jalisco





Blas Romero Carrera, Tecamalucan, Veracruz



Aleksander Diaz Ordaz VIIIa, Poza Rica, Veracruz

¡Muchas gracias a todos los lectores que nos mandan sus dibujos! Recuerden que deben cuidar no solamente la calidad de su trabajo, sino que también le pongan énfasis en la originalidad, para que sus obras de arte sean únicas, y podamos publicarlas en la Galería. Esperamos sus trabajos en la redacción de nuestra revista para que podamos verlos y clasificarlos (deben venir dibujados en el sobre). Acuérdense que hay más personajes para dibujar; traten de hacer crossovers, o ha-

gan sus trazos chuscos, con historia, serios, o con lo que quieran. ¡Hasta la próxima!



Oscar Mentaño Gómez Guadalajara, Jalisco



Martín Alberto Quintero C. Hermosillo, Sonora



Humberto A. Romero Pinto, Zapopan, Jalisco

# ASSINGE TO THE RESIDENCE TO THE RESIDENC

Compania Nintendo.
Des irroslador. Hudson Soft
Casific ición Everyone.
Categoria Tablero.
Jugadoras 1-2.

# Fiesta para-llevar!

Si hay un título para varios jugadores que sea 100% recomendable para todo público es Mario Party. Desde que salió en el N64, hemos disfrutado de la diversión tan especial que transmite esta serie; y este legado continuó en el Nintendo GameCube, para regocijo de los fans de los juegos de tablero, en la cuarta, quinta y sexta partes de este concepto. Afortunadamente, ya podemos jugar la versión portátil de MP en el Game Boy Advance; pero no creas que se trata solamente de una simple y sencilla conversión más; hay mucho más acerca de este cartucho de lo que imaginas, así que vamos a darle un buen vistazo para que lo conozcas.



Toda la diversión de Mario Party en tu GBA.

#### **Elementos novedosos**

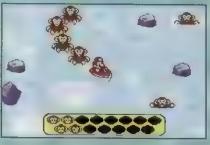
Un personaje relativamente nuevo en el mundo de Mario es el Profesor E. Gadd., quien apareció listo para ayudar en Luigi's Mansion hace ya un par de años. Ahora vuelve al ataque con más de sus locas invenciones, que le darán un divertido giro al estilo de jugar Mario Party. Sus aparatos tendrán una gran influencia en los minijuegos y en los modos de Mario Party Advance. Tendrás que aprender a usarlos y a sacarles provecho durante todo el juego; algunos sirven para interactuar con tus amigos e inclusive ver la compatibilidad que hay entre ustedes. Los accesorios del profesor te servirán en algunos modos de juego y te abrirán ciertas habilidades y opciones; para ello, debes conseguirlos con tu esfuerzo y con las monedas que obtengas en los diversos tableros, durante el modo para un jugador..



Los Koopas tienen una rol muy importante dentro del juego: pueden ayudarte o arruinar tu partida en tan sólo un instante.

# Sesenta minijuegos en total

No puedes negarlo; es una cantidad bastante aceptable. Obviamente muchos te recordarán las versiones de N64 y GCN; pero la mayoría son totalmente nuevos y enfocados al estilo que se maneja en la versión de GBA. Algunos requerirán del uso de los inventos del profesor y otros no. Conforme vayas progresando durante el modo de historia, podrás ir habilitándolos para usarlos en los demás modos.



No a la velocidad de Wave Race, pero deberás competir en carreras acuáticas.

# Dos son mejor que uno, pero...

A pesar de que todo parece color de rosa en Mario Party Advance, hay un detalle que nos pareció muy malo, y esto es que puedes invitar a un amigo a jugar contigo gracias al Cable Link... Pero ¿por qué es malo?, ipues porque bien pudieron haberlo hecho compatible para cuatro personas! No es que nos pongamos exigentes, pero la verdad, cuando jugamos Mario Bros. de a cuatro, les la locura! La diversión se eleva y las cosas se ponen muy violentas y graciosas; no es lo mismo ver a dos amigos jugando, que a cuatro pasando un buen rato. Sea como sea, puedes intercambiar con tu cuate los minijuegos que tengan disponibles, así como monedas y los inventos de E. Gadd.



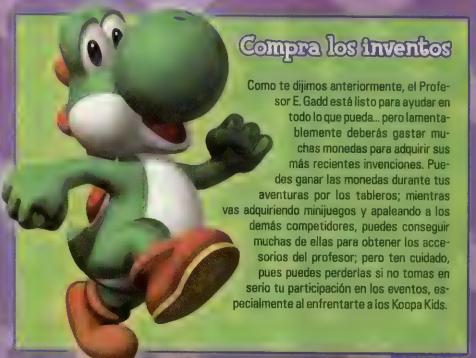
realizar una segunda parte, la poción para cuatro personas esté disponible.

Los minijuegos que incluye el título, son bastante divertidos; lástima que sólo los podremos disfrutar con un amigo más.

#### Bowsen ataca de nuevo

Como es costumbre, el archienemigo de Mario está de vuelta para crear el caos y la destrucción. Y como también te imaginarás, nuestro plomero consentido y sus amigos deberán unir fuerzas para detener sus malvados planes. Al igual que en las versiones de GCN, los Koopa Kids harán de las suyas en los tableros, por lo que tendrás que ponerte las pilas y defenderte de ellos en los divertidos modos de juego.





# Los tableros

No creas que por no tener el poder el NGC, los tableros van a ser aburridos o sin chiste. Nintendo sabe cómo darle un toque especial a cada uno de sus juegos, sea el sistema que

sea. En MPA encontrarás muchos escenarios muy bien diseñados y ambientados con diversos elementos del mundo de Mario. Y no te preocupes por los clásicos eventos que se activan según la casilla del tablero en la que estés; también están en esta versión listos para voltear las cosas en el momento menos pensado, asi que la estrategia será un elemento clave.



# Buen gameplay

¿Se puede comparar esta versión con las anteriores? La respuesta es rotundamente si. Cada MP tiene lo suyo, y aunque hay personas que siguen prefiriendo que un juego sea gráficamente más espectacular, los verdaderos videojugadores saben que lo más importante es que el gameplay sea único; y afortunadamente este Mario Party portátil, en cuanto a ju-



gabilidad y diversión, es muy bueno. Bueno, cada quien tiene su opinión, pero estamos seguros de que los fans de esta serie de Nintendo se sentirán como en casa y no tendrán problema ni queja alguna acerca del juego.

Este minipiego nos recordó a Warto Ware Inc. de Nintendo GameCube, cA ti no?



#### Ranking

#### Master

El debut de la mejor serie de juegos de tablero de todos los tiempos ha llegado al Game Boy Advance, y lo hace con el pie derecho. El modo para un jugador es muy entretenido y pasarás mucho tiempo intentando abrir todos los tableros y minijuegos, los cuales, por cierto, son bastante ingeniosos El único punto "malo" es que puede ser jugado por dos personas como máximo, lo que le resta un poco de emoción; pero, eso sí, la intensidad de las competencias se mantiene igual que la de las versiones de N64 o GCN. Si no estás muy involucrado con los MP, te recomiendo mejor que mires hacia otro lado... tal vez hacia Final Fantasy | & II.

8.0



#### Crow

¡Guau!, todos queríamos ver un Mario Party en algún sistema portátil y ahora es una realidad en el Game Boy Advance. El punto maio es que sólo pueden jugar dos personas simultáneamente, restándole diversión al concepto "party" que tanto nos encantó en el N64 y GCN; además, tampoco se incluye ningún tipo de conectividad con el GameCube. Lo bueno es la gran variedad de minijuegos que prometen ser adictivos y novedosos para mantenerte pegado a la pantalla. Por el lado gráfico no te preocupes, pues cada escenario está detallado y estilizado para crear un mundo de fantasía lleno de colores y personajes clásicos de Nintendo.

75



Personalmente disfruto jugar yo solo una buena aventura como algún Castlevania; así le doy todo el tiempo del mundo y lo vivo como si fuera la primera vez que lo jugara. Pero no cabe duda que pasar un buen rato con tu familia y/o amigos en un multiplayer es algo muy divertido; y qué mejor juego que Mario Party, que lo entiendes rápido y es excesivamente divertido. Lo recomiendo mucho para los que gustan reunirse a jugar o para esas largas esperas, como en el EGS. Aunque habría estado mejor si hubiera sido de cuatro, pero bueno, siempre hay una oportunidad para mejorar, tal vez en una segunda parte del título.

# 

## RECOMENDABLES



ent Evil 4. Conservando el primer lugar tenemos la cuarta parte de la aspeciacular saga creada por Shinji Mikami: RE4. un titu-



lo que te mantendrá al filo del asiento mientras exploras las vastas tierras españolas en busca de la hija del presidente de Estados Unidos y pieza cie-va en la aventura más aspectacular que ha visto al Nintendo GameCube

Mortal Kombat Deception. MKD la agrega un nuevo significado a la palabra camiceria; los



Kirl, con el que le guitas el gusto del golpe final a tus amigos, al hacerlo pol ru cuenta. Si te aburres de las palizas que le das a tus cuates, ino te preocu-oest, ahora se agregaron opciones co-mo aledrez, u Puzzle Kombat



star Fint Assault. Ni en las películas del Sal-



ciones como en esta nueva eventura de Fox u su banda de gatilieros galácticos. El estilo de juego vuelve a sus raices con múltiples escenas en el espacio exterior o en tierra firme . Además, par-ticipa en el modo multiplayer para vivir la acción total

Prince of Persia: Warrior Within. and the same of th



gos letales y un sinnúmero de trampas que harian temblar a indiana Jones Esta secuela nos ofrece más de 15 ho ras de entretenimiento con un game-olay mejorado, donde puedes hacel combos para vencer el destino



per Mario 64 US. Si pensabas que la obra



lestás equivocadoi Super Mario 64 05 re po-ne al mando de cuatro intrépidos per-sonales (Mario, Luigi, Wario y Yoshi) para enfrentar al temible Bowser y re-cobrar las 150 estrellas que están dispersas por multiples sitios del castillo de Mushroom Kingdom

older Man 2. Peter Parker, el superhéros de Marvel damuestra por qué es uno de los



la dirigida por Sam Raimi. Gráficos de alta calidad y piena interacción entre ambas pantallas te mantendrán cru-zando los impactantes rescacielos de Nueva York para detener al Dr. Octopus en su cruzada por dominar al mundo.



he Legend of Zeida: The Minish Cap. Link regresa en una nueva aventura para encon-trar los pequeños fragmentos de una reliquia llamada Kingstone. Justo como en Ali-cia en el País de las Maravillas, el de-be valerse de un gono mágico para reducir su tamaño y entrar a pueblos tan pequeños que ni Gulliver ha visto en sus viales

Power Tennis. En este mes que se ce



nir a tus amigos y entrar en la cancha de te nis con los personales de Nintendo nis con los personales de Nintendo ¿Que novedades hay? Un poder espe-cial en ofensiva que lanzará la pelota a la velocidad de una bala, o en la defen-siva, para salvar aquellos tiros que ni el hombre elástico podría alcanzar



rio Party 6. Mario pone la fiesta 🛭 a ti te



en MP6. Los minijuegos son totalmente nuevos y se combinan con el micrófono Ahora tendrás la estrategia no sólo er tus manos, sino incluso en iu voz También se agrego un sistema de lue go de día y noche, así como más per sonales y tableros

- n. Anniversary Collection. No impor-



ron hace varios años en el Game Boy, y que están juntos en un cartucho de Game Boy Advance como tributo a su 15 aniversario. Vive todas las misiones futuristas y enfrenta a villanos de la ta-lla del Doctor Willy





# Capitulo 1: Tries by Fire

Necesitas enviar a Spidey hacia un edificio en flamas para salvar a cinco prisioneros (checa el mapa) y regreser al inicio—no hay problema; son los objetivos secundarios en cada capitulo—. En Trial by Fire, también debes derrotar a los 13 incendiarios y terminar en cuatro minutos, Si lo haces, abrirás uno de los poderes especiales de Spidey: el Super Jump.

# 

# Items del mapa

ENERGÍA . RESTAURA BARRA ESPECIAL

E UPGRADE OCULTO

Tres incendiarios y un power up aparecerón solo durante el viaje de regreso al punto de inicio.

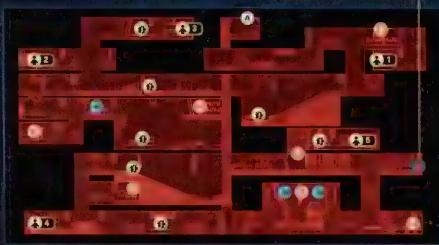
#### Incrementa la energia

Antes de rescatar al prisionero final, sube al camino cerrado y usa lineos en diagonal pera alcanzar un *upgrade* para tu enegia.

#### Cruza a altas velocidades



Las telarañas de **Spidey** lo transportan a mayor velocidad que trepar o caminar. También te llevan a través del fuego. Usa este movimiento para ahorrar tiempo en cualquiera de las escenas.



# Capítulo 2: convict Caper

En el segundo capítulo, debes recorrer la ciudad en busca de 23 convictos y después llegar a tu departamento en menos de cinco minutos para ganar el premio del objetivo secundario: más energia.

Diaminuye la velocidad con el sentido arácnido



El sentido aracnido perpadeará cuando un enemigo este a punto de golpearte. Cuando veas un aura alrededor de la ca-bezo de Spider Man, pre-siona el boton L para poner el mundo en rojo -retrasando el tiempo por unos segundos al estilo Viewtiful Jos-para que perfecciones tus ataques y puedes esquiver las balas o golpes al es tilo Matrix.

#### Mantente al tanto de los movimientos especiales





Inicias el juego con tras movimientos especiales; Web Pull, Impact Web y Slide Kick. Puedes cambiar un movimiento al bo-ton R al presionar su diagroma on la pantalla tactil. Cada vez que uses uno de estos movimientos, reduces tu barra de expe-cial. Si completas las ta-reas secundarias del Capitulo 1, tambien tendrás el Super Jump, que te permite llegar a lugares altos en poco tiempo lima gran ventaja en el Capitu lo 2, para combetir a los enemiges armados). Gol-péales con le *Slide Kic*k antos que allos disparen sus armas



# Capítulo 3: Rece to the Let

Crumeras la ciudad moviéndose del lado inquierdo hacia una nueva área en la derecha, para llegar al laboratorio del Dr. Octavina. Termina la misión antes de tres minutos y medio para ganar el movimiento especial: Split Klek



0.4

Limpia la eccoria de los tejados con la telarafia

野体



Usa el *Weli Pull* para derribar è un enemige en el tejade —si tienne merte caera hesta el londo del excenacio ». Si se mantiene en alguna erilla, usa un *imparcal* para mandarlo direstamente al abisme.

Encontrarie un apprado de energia en la parte baja de las vias del tren elevado. Usa la teleraña para impulsarte hacia alli, pero sa tala peco antes de llegar e les esces electrificades.





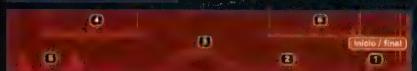
# Capítulo 4: Resolor Room Rumbie

Cuando el experimento del **Doctor** salga mal, debes llegar a seis paneles eléctricos y desactivarlos en menos de un minuto. Para ganar un upgrade de la barra de especial, bazlo en 25 segundos y sin que te lastimen.

#### Squeezing a One-Minute Task into 25 Seconds



El contee del reloj para terminar el objetivo su activa cuando estás en movimiento, no cuando desactivas los paneles, así que tienes un minute completo para maniobrar en cada panel y regreser al punto de inicio. Es un poco complicado, pero el objetivo secundario se logra con sólo 25 segundos. Sigue los puntos del mapa para guiarte. Cuando llegues al punto cuetro —y punto seis en el viaje de regreso—, usa la plataforma para alcanzar nuevas altures y presiona "arriba" en el Cantrol Pad.



#### Observa la pantalla táctil

Al llegar a algún panel, debes desactivarlo el empujar una bela a través de un curso electrificado. Usa tus manos



para agarrar y arrojar la holo. El orba se muave rápido; assegúrate de que tus dedos no se 
queden atrás. Cuidado con las 
líneas de electricidad; si la 
bela toca una, 
pierdes e inicidad 
de nuevo. Además, sólo tienea 
diez segundos 
para completar 
la tarea, Es sencillo, poro quiza 
o cuesto un peco al principio.

# Capítulo 5: Museum Mayhem

Los robots se infiltraron en el musco y como de costumbre, debes rescaur a 12 prisioneros para completar el capítulo. Para ganar un musvo movimiento (Well Net), destruye a los 35 enemigos y salva a los prisioneros en ocho minutos.



#### Aprovecha el tiempo





El sentido arácnido pone al mundo en camara lenta, pero no significa que el cronometro se retraso; así que úsalo sólo on momentos críticos —vital para conectar un *upercul* contra enemigos terrestres—.

#### No te confundas con los señuelos

Hey muches ilusiones que parecen prisioneros en la zona del mucee. No tienes tiempe para caer en trampas. Busca sélo los prisioneres que ves en el mapa,

#### Domina tus habilidades



Columpiarse con la telaraña no funciona muy bien en jugares de poca altura, pero es útil en áreas abiertas. EL museo tiene varios cuartos enormes; usa la telaraña para certar camine y ahorrar tiempe.

# Capítulo 6: The Madness of Mysterio

Si derrotas a **Mysterio** en dos minutos con 90 por ciento de tu energia, gananis el objetivo secundario. No tendrás ninguna recompensa, pero se verá bien en tu lista de récords.

Golpea a Mysterio en las costillas





En las escenas de vista lateral, salta para parear a Mysterio repetidamente antes de que se vaya. Usa tu *Web Not* para hacer que el baje al piso antes que invoque a sus aliados.

#### Toca los ojos de Mysterio con el Stylus

MYSTERIO HAS MULTIPLIEDI EO THE MYSTERIO

WEB THE MYSTERIOS BY TAPPING THEM ON THE SCREEN!



Instantes después, Mysterio convertirá la pelea en una batalla tactil. Ahora estarás en el centro de un circulo arcano mientras que una multitud de Mysterios corre hacia ti dosde los cuatro puntos cardiales. Usa el styles – tes desdos bloquaarán la vista en poce— pera tocar a cada Mysterio y arrojor ratugas de telaram Dispara varias veces hasta derrotar a los enemigos. Si vencos a todos, la acción cambiará a perspectiva lateral y verás al verdadero Mysterio caser del techo. Atácale antes de que se libere.

# Capítulo 7: Robot Rebellion

Hay a3 robots y debes reducirlos a escombros para después encontrarte con la tie.

May en la estación de tren en menos de 10 minutos —o cuatro minutos para ganar un apgrade de energia—. El Web Pull te ayudam con los robots voladores, y el Super Jump te permite combetir contra enemigos que estén en las alturas.



# Capítulo 8: Enter Doc Ock

Piecesitas combatir al Doc Ock un ambas pantalias (superior u inferior). Para activar el objetivo secundario (de nuevo, sin recompensa) debes hacerlo en menos de un minuto y sin secibir deses.

Prepara lu mejor puntapia





Cuando el Doc Ook se aproxime à ti, salte sobre su esbeza y gelpéalo en la enra con toda tu fuerza. Cuando tu sentido arácnido se activo, reduce la velocidad del juego para esquivar los tentáculos y atecario en el pecha.

#### Esquiva los ataques de Dr. Octopus



Ocasionalmente, la acción cambiará de vista frental a la pantalla táctil. El alocado Docter utilizará sus mejeres ataques; usa el stylus para docenerlos antes de que lleguen a ti, Después de evadar un cierto número de proyectiles, la acción volverá a cambiar de perspectivo. Aunque puedes deñar considerablemente al Doc antes de cambiar a la pentalla táctil. No hay forma de genar la poten sin participar en la pantalla inferior, así que mantan su stylus cerca para no perder tiempo.

## Desarma al Doctor

Como último tip: no olvides completar los objetivos secundarios al recorrer los capítulos del juego.

Los movimientos especiales que actives serán necesarios para facilitarse algunas batallas contra otros villanos clásicos del universo de Spider Man y obviamente, la revancha con el Doc.



RISAYODA

MOTOGP1
ERUCTO
CHIRRIDO
MISTERIO
HALLOWEEN
HALLOWEEN
LADRIDO
LADRIDO

111

THE THE CHE THE THE YEAR PLAN INTEREST THE FACE RATE PLAN IN THE PARTY HAVE BEEN BARD RATE FOR THE FACE RATE PARTY THE PARTY T





Mas allo Catey... Presidente Kinky Polotona Gartel de I

Bring me to life Eva Walk, Idiot Walk The In the Shadows The Rasm My happy ending Avril Lav American Idiot Green Day, Numb - Linkin Park.....

INSTRUCCIONES PARA BAJAR TONOS POR TIPO DE CELULAR

E ON TONOT CAPALUNA NORM

ENVÍA ON PONO TR CÍNVE OS ID CEIT MOSTO EL CIE TONO GANALUNA NORIA























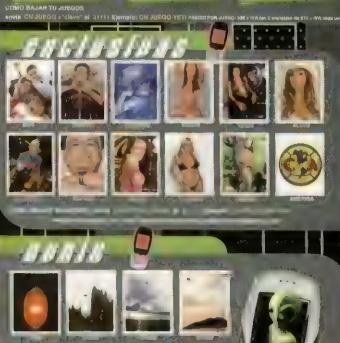






# los más vend





100



#### clave GLADIATO

Por centesima vez en tu vida andas por la arena dentro del C. Liseum III. Lise

Modelos compatibles
Nokir 1-10 - 8910 - 1210 - 661 - 6100 - 1100 - 6800 - 251 - 12 - 665 - 2030 - 6600 - 770 - 660 - 770 - 660 - 770 - 660 - 770

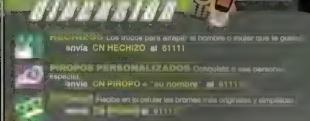


Carrera contra el cronometro u openentes et les tais fancis en cales de crededor de mede de crededo desde Australia haista Chestra e grene el le Compite con los mas fancis, el en dense del mando partining to device the ambiguit in the other and evices the action of the devices the value of the other and the vertices of the other other of the other o

volac a tu maquina.

Modelos compatibles
N. K.a. 3510 - 1611 - 7210 - 5610 - 1013
5100 - 7800 - 721 - 1240 - 3650 - 7650
61 - 3 1600 - 104 - N. G. Sp.
Sommon S. 1 - 51 - 5 - 1945 - 55
M. 1 - 500 - 1721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 - 21
500 - 7721 - 7 -





COMPATIBILIDAL No 16 vuelves loss peneendo si están hechos el ur para el otro.

envia CN COMPA : " | ligno de él | pi de elle" el 61111

















# Centro de

iHola, entrenadores! Antes de empezar, les quiero agradecer a todos por el apoyo que le han dado a esta sección, así como por su comprensión, pues sé lo dificil que es tener una duda y quedarse atorado en un juego, especialmente con las versiones de Pokémon. Bueno, pues aquí estoy de nuevo, listo para resolver una de las dudas más comunes que me han hecho llegar en sus cartas y correos electrónicos. Es por esto que en esta ocasión, veremos a detalle quién es el escurridizo y poderoso Pokémon llamado Deoxys, al igual que la forma de capturarlo para tenerlo en tu Pokédex y que puedas usarlo para pulverizar a tus oponentes con sus impresionantes ataques psíquicos.

#### ¿Duien es Deaxys?

Este Pokémon emergió de un virus proveniente del espacio exterior. Es sumamente inteligente y posee poderes psicokinéticos devastadores. Puede, además, disparar rayos láser del cristal de su pecho para ocasionarles graves heridas a sus oponentes. El límite de sus habilidades es desconocido; no se sabe hasta qué grado puede subir su HP o sus niveles de estatus. Una de las características más sobresalientes de este Pokémon es que no evoluciona de la misma manera que los demás, sino que puede adquirir una forma diferente y tener varios niveles de estatus, según ciertas condiciones y versiones en las que lo tengas.

#### Capturando a Deoxys

#### Preparación

A diferencia de los demás Pokémon, Deoxys no puede ser atrapado así como así. Debes hacer varios preparativos para poder tener la oportunidad de capturarlo. Después de todo, vale la pena el trabajo por un personaje tan especial, ¿no?

- 1. Ve a cualquier Pokémon Mart.
- 2. En el escritorio, debe haber un texto; léelo con A.
- 3. Escribe "LINK TOGETHER WITH ALL".
- 4. La persona del escritorio reaccionará y te dirá que ya puedes recibir Mystery Gifts.
- 5. Salva y apaga tu GBA.
- 6. Prende tu juego y verás que ya está la opción del Mystery Gift.
- 7. Selecciónalo y elige Wonder Gift.
- 8. Ahora ya puedes recibir el Aurora Ticket.

#### Despues de recibir el Aurora Ticket:

- 1. Ve al segundo piso de cualquier Pokémon Center y habla con el sujeto de la go-
- 2. Después de hablar con él, el Aurora Ticket se encontrará en los Key Items de tu mochila.
- 3. Salva y apaga tu sistema.



#### Usando el Aurora Tickel

- 1. Dirigete al puerto en Vermilion City.
- 2. Cuando hables con el marino en el muelle, Birth Island aparecerá como un nuevo destino.
- 3. Debes tener el Rainbow Pass (que obtienes dándole el Ruby a Celio en One Island).
- 4. Ahora si, viaja a Birth Island y salva tu juego.
- 5. Verás un área triangular con un triángulo más pequeño en medio.

#### Resuelve el acertijo:

- 1. Acércate al triángulo por debajo; presiona A y realiza los siguientes movimientos:
- 2. Izquierda cinco, Abajo, A.
- 3. Derecha cinco, Arriba cinco, A.
- 4. Derecha cinco, Abajo cinco, A.
- 5. Arriba tres, Izquierda siete, A.
- 6. Derecha cinco, A.
- 7. Izquierda tres, Abajo dos, A.
- 8. Abajo uno, Izquierda cuatro, A.
- 9. Derecha siete, A.
- 10. Izquierda cuatro, Abajo uno, A.
- 11. Arriba cuatro, A.
- 12. ¡Pelea contra Deoxys!

#### Atrapa a Deoxys

Como cualquier Pokémon, Deoxys debe ser debilitado al máximo para que pueda ser capturado más fácilmente. Si utilizas ataques que afecten su estatus como Sleep o Paralyze, tendrás más oportunidades de atraparlo. Procura usar tus mejores Poké Balls para que aumentes tus posibilidades. Si tienes la Master Ball, no dudes y lánzala para que captures a este impresionante elemento.

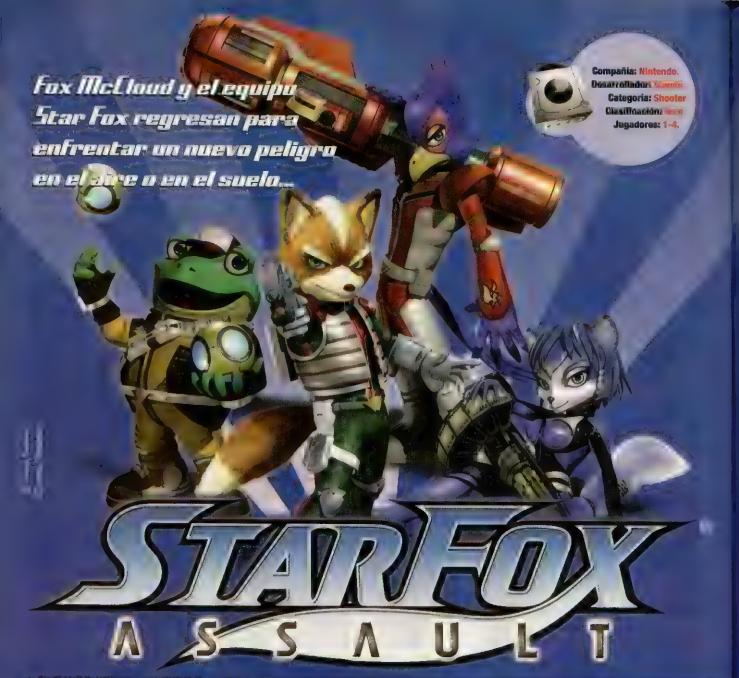
#### Commonstant from

Como verás, Deoxys no es una presa fácil, pero sí un gran premio. El punto que me molesta un poco es: ¿qué tan válido es usar a Deoxys? Como recordarás, en las versiones Red y Blue, cuando un oponente usaba a Mewtwo en una batalla, tenías pocas posibilidades de ganarle si es que no traías a otro igual. Lamentablemente, lo hicieron muy poderoso, y era muy común que se quedaran al final en una pelea de Mewtwos, donde triuníaba el más rápido, o el que congelara antes al otro (ibendito Blizzard!). Con la llegada de los tipos Shadow y Dark, se pensaba acabar con esta desesperante situación; pero no fue suficiente y el Pokémon alterado genéticamente seguía haciendo de las suyas. Ahora decidieron traer a alguien "más fuerte" que él, del mismo tipo; pero yo siento que esa no era la solución, pues Deoxys es el nuevo Mewtwo. Yo les propongo que se pongan de acuerdo antes de pelear, o que sigan las reglas de los coliseos conocidos, para evitar que uno de los entrenadores abuse del poder de este personaje.

#### El Pokémon no hace la victoria, sino la práctica

Pues bien, me despido por esta ocasión. Te recuerdo que puedes escribirme a la dirección de la revista o por vía Internet a: panteon@clubnintendomx.com con el subject o asunto: Centro de Entrenamiento. Espero tus dudas, comentarios y todo lo que me quieras platicar. Mantén en tu mente que la mejor manera de ganar un encuentro Pokémon es con un equipo bien balanceado y entrenado; no basta con tener personajes fuertes; debes desarrollar diversas técnicas para que tus oponentes no te "tomen la medida" y puedas sorprenderlos. IHasta la próxima!





In el pasado titulo de Star Ioa para el Nintendo CamoCube, muchos de nosoues nos quedamos especiado la apicas coman de actor estela, llegan de ele mentos que dobemos descien para abannos cambie y, uniendos, eleonação de Noncian Parace, Nintendo nos presento em aventura elterna, donde disbutamos un estrlo de juego tipo acción en terecta persona, que gusto a mucho. En escas desepcione. Sin embargo, abora el equipo mas pode oso del sistema. Dela vache a sus acceso a timundo con la emoción plasmada en Stal Box 64, pero con inejores padace e inmensos niveles que te dejaran boquiablerto.





Viaja a través del espacio en compañía de tus aliados y prepárate para vivir la misión más peligrosa que hayas enfrentado.



#### La nueva guerra interplanetaria

Han pasado muchos años después de la última misión, y cuando todos pensaban que por fin se respiraba un aire de tranquilidad, el comando central del planeta Lylat detecta una nueva amenaza que se expande a través de la galaxia. No se sabe si el enemigo es fuerte o débil, pero en este tipo de cuestiones es imperdonable una falla; así que el equipo Star Fox es enviado para investigar y erradicar este misterioso peligro a cualquier precio. En el modo de un solo jugador tú controlas a Fox McCloude—suponemos que debe estar tranquilo al saber que prohibirán la caza de zo-

rros en el Reino Unido-, quien peleará con todas sus fuerzas ya sea sobre su Arwing, Landmaster o simplemente usando sus piernas para enfrentar las filas enemigas. Junto a él, verás a Falco Lombardi, Peppy Hare, Slippy Toad y la simpática Crystal, heroína de Star Fox Adventures.



Cada nave posee algunas técnicas de desplazamiento para actuar en el momento de la batalla, por ejemplo, tanto el Arwing como el Landmaster tienen la facilidad de realizar un giro de 360 grados ya sea a la izquierda o derecha —al presionar los botones laterales- para evadir el peligro, más aun si te encuentras en una persecución tipo dogfight; o si lo prefieres, pon la mira justo al centro de un grupo de adversarios



y arrójales una carga de láser o bombas para destruírlos con gran facilidad. El gameplay, así como el desempeño del control, son sumamente prácticos, ya que el stick análogo te brinda la fluidez necesaria para esquivar los obstáculos o crear jugadas espectaculares para sorprender a tus rivales en todo momento.

#### iUne fuerzas y vencerás!

Las escenas ofrecen un alto grado de dificultad que con un poco de practico puedes conquistar; pero si quieres atocar con el máximo poder, reune a tas amugos en el modo cooperativo —con pantalla dividida-, donde cado quien monipulará su propio vehículo para formar mejores estrategias; o si eres de los que gustan de las aventuras extremas, juega como "wingman", es decir, tu controlas la nove mientras uno de tus amigos queda de pie en un ala (ó al extremo del Landmaster), desafiondo el equilibrio y cuidándose de los ataques hostiles.







Destruye cualquier elemento del juego en busca de items para aumentar la cantidad de láser por disparo, adquirir más bombas o restaurar el nivel de tu escudo.

#### Compite por ser el mejor

Al participar en un equipo siempre sale la rivalidad de quién es el mejor, y para limar todas esas asperezas, no hay nada más grato que la opción *multiplayer*, que te permite competir contra tres de tus amigos en diversos escenarios del espacio o en la superficie de algún planeta. Similar a lo visto en el Nintendo 64, pero ahora con zonas de mayor tamaño para esconderte y sorprender a tu oponente en el momen-



to menos esperado, ya sea surcando el cielo, atravesando los campos con el tanque o a pie con armas de alto poder como blasters, rifles de francotirador y lanzacohetes. ¿Te acuerdas de Tron? Pues Namco decidió incorporar unos cuantos mapas (VR missions) con varios objetos que debes destruir en un espacio abierto.

#### Un zorro casi de la vida real

Si bien Rare hizo un buen trabajo con la versión anterior de **Star Fox**, es prudente reconocer que Namco lo superó. En el entorno gráfico, vemos un juego





estilizado capaz de ofrecer valores reales a las cajas de colisión; también se perfeccionaron las animaciones —agilizando el frame rate- de los personajes y obviamente las textaras que puedes ver a simple vista en cualquiera de las fotografias del juego. El corazón de éste se basa en la modalidad de combate sobre vehículos, pero, ¿qué crees? También se incluyen algunas a pie como en Star Fox Adventures; pero no te preocupes, son mínimas y más dinámicas al estilo Star Wars: Bounty Hunter o Jet Force Gemini.



51 escoges un escenario en el espacio, sólo puedes elegir a las Arwings; pero si prefieres un sitio terrestre, tendrás la oportunidad de combinar vehículos para adentrarte en una verdadera cacería de aviones contra tanques.

#### iOtros "Zorros" famosos!

#### **Grey Fox**



Frank Jaeger, en el universo de Matol Gear, es el único hombre al que se le dio el nombre clove de Fox. Durante la rebelión de Outer Heaven, FoxHound lo envió primero poro infiltrarse; sin embargo, fue capturado mientras reunia información del Metal Gear TX-55 y posteriormente rescatado por Solid Snake, Tiempo después fue declarado perdido en acción en Zanzíbar.

#### El Zorro



El héroe de leyenda que, con antifaz, sombrero, capa y espada, sembraba el temor entre los maleantes del poblado de Los Ángeles durante la época del dominio español. En su vida cotidiana es conocido como Don Diego de la Vega. Este mítico personaje fue creado en 1919 por Johnston Mc-Culley y su primero aparición en una historia se tituló "La Maldición de Capistrano".

#### Michael J. Fox



Ha viajado al futuro y al pasado, se ha transformado en hombre lobo e incluso puso de cabeza la alcaldía de la ciudad de Nueva York. Sí, hablamos de Michael J. Fox, el aterno adolescente canadiense que a la corta edad de 16 años hizo su primera comedia, "Lea and Me". En 1991 se le detectó Parkinson; sin embarao, próximomente escucharemos su voz en la serie The Monic 7.

#### El Zorrillito



Quién no recuerdo en

su juventud aquellas películas de bajo presupuesto de "La Caperacita Roja", donde Manuel "Loco" Valdés actuaba como el patético lobo feroz al lado de su fiel e inseparable zarrillito (Rafael Muñoz "Santanón"). Este último personaje brilló en los años 60 por su chistosa interpretación de héroa frustrado, al pelear contra vampiros, bruias y otros monstruos.

#### En conclusión

Star Fox sigue como una de las sagas clásicas de Nintendo, y a pesar de sus altibajos; ahora vemos una historia madura, con efectos especiales para armonizar las batallas intergalácticas y, sobre todo, la acción constante provocada en el momento de combatir contra cientos de enemigos que te aguardan tras múltiples obstáculos como edificios o bases espaciales. Ah, y por cierto, la fecha de salida está planeada para el 14 de febrero, así que dile a tu novia que se abstenga de comprarse cualquier cursileria y que mejor aproveche el momento para regalarte algo que realmente deseas.



#### RANKING



PANTEÓN

8.0

El Star Fox que más me ha gustado, es el de Nintende 64, y supe la historia y la acción con muy lluenas. Pasando a tratamente fitula, los puedo comenter que as muy entre tenido, la muelas son muy veriados y la música, que las puedo decir, simplemente magnifica. Además en el modo para cuetro jugadores simultáceas, as han programado distinas "invensa" para centra la la la magnifica de cuetro para para la la la magnifica de cuetro para la la la magnifica de cuetro para para la magnifica de la magnifica de la magnifica de la magnifica de cuetro para la magnifica de la magnifica del magnifica de la magnifica de la magnifica de la magnifica de la magnifica del magnifica de la magnifica de la magnifica de la magnifica de la magnifica del magnifica del magnifica de la magnifica de la magnifica de la magnifica del magnifica del magnifica de la magnifica del ma



MASTER

9.0

Pocais, illy verded muy pecas son les series que transmiten al gur sentimiento especial caria vez rure las lunarons, e includiblemente una de las que entra en este circulo es la sace de Star Fex. Aurene d'insolate mirios que to SF Adventures, a ma pareció buen juego, paro seinoido tetalmente con flugo, inefiero que le reción ha decarrolle selector la circular Stal Fox Asseult de una emissordinaria paracionale que la delaria materiale de controlle decarrolle.



CROW

8.5

Assault es indudeblemente mejor que Star Fox Adventures, y aunque me digan concervador, prefiere que la saga de Fart de mentenga como indice, siende un juego de disperce contravacitas y ne una eventura con landencia a Banjo Kazzale. Me agradó que abous tembiés participas en misiones fuera de las vehícules, con verdadere acción de disperce y une migio per tedos lados. Bráficamente se ve más estilizado fuerte de las betallas especiales, como entente percentes.



10

En esta ocasión, tenemos cuatro Retos muy buenos que te pondrán a practicar bastante, porque la verdad, son muy dificiles. Debes tener en cuenta que ser bueno con el Pad en los títulos más nuevos no lo es todo; debes también conocer más de cultura de videojuegos y practicar de vez en cuando los de antaño, aquellos que exigían verdadera dedicación. De esta manera, te mantienes en forma y listo para enfrentar cualquier desafio. Si tienes algún récord que valga la pena o quieres proponer un Reto, no dudes en enviarlo (especificando todos los requerimientos) para que sea publicado.

#### NUEVO RELO

#### 02/05-1 Semme Sight

Recuerdas que en los Tips de Second Sight mencionamos cómo habilitar los dos juegos clásicos que están ocultos en el? Pues ahora deberás enviarnos tu mejor puntuación en X-Space '92; los mejores cinco récords serán publicados. La foto debe mostrar la pantalla de Congratulations y tu score.

#### 02/05-2 Second Sight

Este Reto es similar, pero debes lograr la mayor puntuación en el juego Earth Impact. Recuerda que puedes aprovechar los items que dejan las naves que destruyes para que dures más. La foto o video debe mostrar la pantalla de Game Over con tu score.

#### **Mario Power Tennis**

Para responder este Reto, debes enviarnos en foto o video, la pantalla en donde se aprecien las tres medallas del Special Game. Mecha-Bowser Mayhem (todas con la palabra Clear). IVaya que este Reto es para expertos, pues el Mecha-Bowser tiene una gran cantidad de vida en la última dificultad!

#### 02/05-4 Mario Power Tennis

Ahora tenemos algo distinto; en el modo Tic-Tac-Glow, de Special Game debes habilitar primero las tres medalias para tener listo el Tic-Tac-Glow Challenge. Tienes que mandarnos el mayor número de puntos para que sea publicado.

Lo mejor de esta sección es que los Retos son interminables y quedan abiertos para que nuevos contendientes se pongan las pilas y demuestren que también pueden lograr mejores tiempos y puntuaciones. Si tienes un récord que merezca estar aqui y quieres ver si alguien lo supera, envianoslo a la dirección de la revista o por correo electrónico. Pero recuerda que debe venir muy bien especificado en qué consiste, y si son fotos o video, que se aprecie claramente el Reto. Se reciben fotos y videos formato VHS por correo ordinario, que vengan incluidos con una carta donde menciones tus tiempos o score, con tus datos completos. Vía Internet se recibirán fotos digitales sólo si se alcanza a ver la televisión o el GBA (dependiendo del Reto). ¿Qué

esperas? [Envianos tus Retos!

Revista Club Nintendo Sección: Los Retos Av. Vasco de Quiroga #2000 Edificio E, 20. piso, Col. Santa Fe Delegación Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F.

#### Donkey Kong Jungle Beat



Nintendo

#### Innovando el control

Nintendo siempre se ha preocupado por ofrecernos diferentes maneras de interactuar en sus juegos; por mencionar algunos ejemplos, tenemos a Kirby Tilt'n Tumble para GBA, donde al mover el portátil, conseguimos que nuestro redondo amigo "gire" en la pantalla; o Mario Party 6, en el cual, por medio de un micrófono, podemos dar instrucciones en algunos minijuegos. Pues bien, dentro de poco podremos disfrutar de una extraordinaria aventura en compañía de Donkey Kong, donde para avanzar utilizaremos los DK Bongos. ¿Raro y complicado? No, más bien loriginal y divertido!



Como en los pasados juegos de Donkey Kong, aqui también debes reunir una que otra banana.



Vamos, Donkey, ¡cinco minutos más y serás el campeón del rodeo!

Sal de la rutina musical y entre en un inmenso mundo con diversos retos esperándote.



Parece una aventura sencilla, pero ten cuidado con las alimañas que encontrarás a tu paso.

#### Toda una jungla

Los programadores han logrado recrear de muy buena forma varios ambientes clásicos de la serie, tales como junglas, desiertos o montañas; pero donde más destacan es en la estructura de los mismos, ya que ésta se presta para hacer gala de todos nuestros movimientos. De lo más interesante es que no sólo tendrás que concentrarte en terminar los niveles, sino que al mismo tiempo debes completar varios minijuegos. Existe uno muy divertido, donde debes ayudar a un ave a volar, indicándole el camino correcto por medio de rus bongós.

#### :El ritmo te mueve!

En Donkey Kong Jungle Beat cuentas con las acciones características de un juego de aventura, como correr, saltar y hasta golpear; pero obviamente llevarlas a cabo será distinto que en un juego tradicional. Por ejemplo, para avanzar o retroceder, debes golpear los bongós izquierdo o derecho según la orientación que nuestro personaje tenga en pantalla; mientras más rápido realices los golpes, más pronto avanzará. Para saltar bastará con que golpees ambos bongós al mismo tiempo, y para atacar, deberás dar un aplauso; de esta manera, Donkey aplaudirá también dentro del juego, creando una especie de "onda de choque", aturdiendo a los enemigos.



#### Al son que me toquen...

Cuando enfrentas a los jefos de nivel, el control sufre vorios cambios; para empezar, los bongos ya no te strven para avanzer, sino para golpear, cada una cantrola un brazo distinto de Donkey, y al presionar ambos te cubres de los ataques. Los enemigos que enfrentaras en estas condiciones son muy va-

riados, desde gorilas locas hasta plantas carnivoras gigantes





#### Aire fresco

Donkey Kong Jungle Beat es un título bastante creativo, realizado y pensado para divertirnos, y nunca como un pretexto para darle más "vida" a los bongós; y el simple hecho de proponer un nuevo estilo en un género como el de la aventura donde ya todo pareciera estar dicho, merece que no lo pierdas de vista.

#### Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory

Ubisoft Montreal



#### El arte de la infiltración

Cuando Konami lanzó Metal Gear Solid, muchas compañías intentaron copiar el estilo creado por el gran genio Hideo Kojima, pero muy pocos —tal vez ni uno— lograron igualarlo. Para competir con esta obra maestra, se necesitaba más que sólo copiar las ideas; debían incorporarse elementos que enriquecieran el género y lo diferenciaran del título ya mencionado. Es aquí cuando Ubisoft, con ayuda del talentoso Tom Clancy, disenaron un juego que actualmente se disputa con la saga de Snake, el título al mejor juego de espionaje.





Mientras Solid Snake está de vacaciones, el agente especial Sam Fisher hara temblar a los terroristas del mundo entero. Prepárate porque esta mísión inicia a finales de marzo.

# Los escenarios san Jugares (on pora luz, así que escende se gales de visió sorres.

#### Sam entra en acción

To crot que un grupe tentecim telé dimerralmo The secrete area announcement the destruction asiva, por la que el pobleme de EUA, e al factor beather capez de l anti principal seré senfisses de la 🖟 do 🚃 🛋 descubrir quión o quiónes l ran a los terroristas. Para lagrar fus objetivos, ahore ruentas con más movimientas; por ejempio, en les gioges anteriores pedies sujetarin 🛲 las piernos de los tubos que se encontraban en partes áltas como techos o escaleras, lo cual sóla te servia para ocultarte; pero en esta nueva versión puedes tamar a lus aponentes par sorpresa mientros permaneces "colgado", para arrojarlas a simplemente noquearlas. Cuando rorea la lux umanigos por la espelda, ali más de ahorcarlos, tendros la posibilidad de llevarios "por las buenas" a que ellos mismos se tienn dasda sur adificio a lin un hammun.

#### ¿Quién anda ahí?

Lo más asombroso del título es su inteligencia artificial; los guardias que custodian los distintos sitios donde debes infiltrarte, son mas persistentes que nunca. Cuando escuchan algun ruido, por bajo que éste sea, buscarán por todo el lugar hasta encontrar qué lo provocó; así que cada vez que accidentalmente atraigas su atención, tendrás que estarte cambiando de escondite para no ser descubierto. Recuerda que si te detectan, la misión habrá terminado.



El juego en sí es corto; si le echas ganas puedes terminarlo en un fin de semana; pero es realmente divertido.



Si te gustaron las versiones anteriores, ésta te sorprenderá por sus grandes efectos de luz y voces de personajes.

#### Nos vemos al final

Si eres de los que no les gusta jugar solo, te tenemos buenas noticias: la gente de Ubisoft ha incorporado un modo de juego cooperativo, donde podremos compartir la aventura con algún amigo o hermano. Lo destacado se encuentra en que si eliges esta opción, las misiones no serán las mismas que en el modo de juego para una persona; la ambientacion del escenario cambiara para que te veas obligado a terminar los niveles con ayuda de tu compañero.

#### Misión exitosa

Por todo lo que incorpora Splinter Cell Chaos Theory al género de espionaje táctico, se convierte en uno de los títulos más esperados para el primer tercio del año; no debes dejarlo pasar por nada, pues creaciones como esta tardan mucho en repetirse.



# RINGE OF PERSIA WARRIOR WITHIN Nintensivo

# iDespierta al guerrero que todos llevamos dentro!

Las asenas del tiempo fueron abiertas, y como considere las tudos de mondores en reino han sido manafermadas en monotruos, volviende a Persia un lugar inhaltemble; la única planton capaz de volver todo a la normalidad en al principe, el mismo que gerió las prenas años serás esquien desde charges ha verdo también as projeta maldir en que Dahaka, el guardita del tiempo, lo ha persiglido día estocar. Sen misjon nada sentilla. Pers no estás se como ya espostumbre, en Club Nintendeles ambiénes a verse, y esta los equientes. Des maneros que tue vistas en el siempo sean menos complicados.



#### Comienza la travesía

Después de la espectacular introducción al título donde se nos muestra cómo el barco del principe es invadido por los sirvientes de Shahdee (cómplice de Dahaka), comienza la aventura. Inmediatamente debes mostrar tus habilidades en la pelea, venciendo a varios monstruos; es fácil: sólo presiona repetidamente el botón B hasta derrotarlos; también puedes usar las armas de los enemigos caídos a tu favor, para lo cual bastará con que oprimas

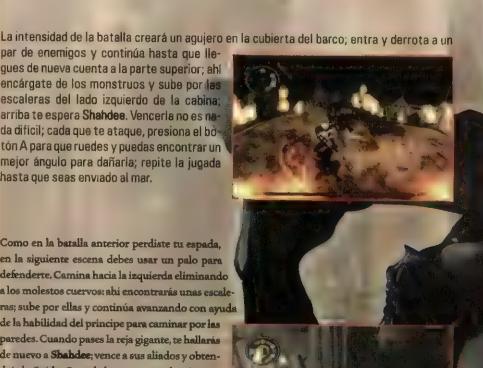




el botón X cerca de ellas para recogerlas. Ahora sí, nadie querrá enfrentarte. Con el botón Y manejas el brazo izquierdo, que es con el que controlarás el arma secundaria. Cuando quieras cambiar de arma, con el botón X puedes arrojarla y obtener otra que te sea de más utilidad.

par de enemigos y continúa hasta que llegues de nueva cuenta a la parte superior; ahí encárgate de los monstruos y sube por las escaleras del lado izquierdo de la cabina: arriba te espera Shahdee. Vencerla no es nada difícil; cada que te ataque, presiona el botón A para que ruedes y puedas encontrar un mejor ángulo para dañarla; repite la jugada hasta que seas enviado al mar.

Como en la batalla anterior perdiste tu espada, en la siguiente escena debes usar un palo para defenderre, Camina hacia la izquierda eliminando a los molestos cuervos: ahí encontrarás unas escaleras; sube por ellas y continúa avanzando con ayuda de la habilidad del principe para caminar por las paredes. Cuando pases la reja gigante, te hallarás de nuevo a Shahdee; vence a sus aliados y obtendrás la Spider Sword; ahora regresa a la reja y entra por el camino de la izquierda. Si te parecieron molestos los cuervos del comienzo, espera a que enfrentes al enemigo que te aguarda en esta area: un guerrero formado por estas aves. Colócate junto a él y con el botón A agárralo para que te impulses y puedas darle dos golpes bastante fuertes; pocos embates después cambiará su ubicación; sigue utilizando las paredes y los pilares; una vez que lo derrotes, podrás acceder a la siguiente zona. Deslizate por la cortina, sube por la columna de la izquierda, avanza hasta la entrada; ahi camina por el muro hasta la derecha, cuélgate y continúa así hasta que pases el precipicio. Has llegado al Time Palace, donde obtendrás el poder de regresar el tiempo.





#### De regreso al pasado

Has viajado varios años atrás y el palacio tiene un aspecto distinto; nuevos peligros te esperan. Regresa por el mismo camino por el que llegaste; sólo ten cuidado de los pilares con picos. En el cuarto donde hay una base en el centro, ve hacia la izquierda y sube por el pilar; ahora brinca hacia la figura del centro, para que puedas llegar del lado derecho y activar el switch que abre la puerta principal. Más adelante sube por las escaleras gigantes que te conducen a un templo; ahi avanza cuidándote de no caer en los pozos; cuando pases las cuchillas, salta para colgarte de los maderos y así puedas continuar tu recorrido, hasta que encuentres una puerta blanca que está cerrada; en esa habitación, con ayuda de los pilares, llega al cuarto de arriba. En las siguientes habitaciones esquiva los pozos con trampas brincando y caminando por los muros; trata de evitar lo más que puedas las peleas hasta que encuentres el siguiente Save Point.





#### Damisela en peligro

Adelante salva tu juego y preparate para enfrentar por segunda vez a Shahdee, quien se encuentra atacando a Kaileena (que se convertira en una valiosa aliada). Parece que Shahdee no tuvo mucho tiempo para entrenar y te atacará exactamente igual que antes, por lo que el último problema que tendrás será el no despeinarte tanto para cuando "la chica de rojo" te



vea. Ella te explicará que la emperatriz no quiere tener ningún trato contigo y que te conviene regresar a tu pueblo. Obviamente no le hagas caso; regresa un poco; del lado derecho hay una estructura: sube a ella y verás una cuerda; tómala y colúmpiate para llegar del lado derecho; una vez ahí encontrarás una fuente por si necesitas recobrar energia, además de poder salvar tu avance.

Brinca hacia la torre de enfrente y rodéala colgado hasta que puedas ver la pared; salta hacia ésta y sube con ayuda de los maderos. Ya arriba, utiliza la cuerda del muro de atrás para activar un *switch* para que se cierre la puerta de la izquierda y puedas llegar a otra cuerda que te da acceso a un piso lleno de mujeres ninja; usa el botón que está en la pared para que salgan unos picos del suelo y te deshagas de

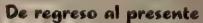


ellas fácilmente. Ahora escala la pared del cuarto de junto y sigue avanzando hasta que llegues a un *warp*. Gracias a tu esfuerzo, ahora tienes la cualidad de detener el tiempo, al estilo **Matrix**.

A continuación, verás a Shahdee escapando en lo alto de una torre; para poder seguirla, primero elimina a los enemigos que hallarás ahí; probablemente quienes te causarán más problemas serán las mujeres ninja, porque no puedes agarrarlas y saltar; para deshacerte de ellas sólo utiliza tu espada. Ahora, en uno de los pilares hay un palo del que te puedes impulsar para comenzar a subir la torre; en varios pisos tendrás que encargarte de algunos enemigos para poder proseguir; en general no te costará trabajo; sin embargo, cuando camines por los maderos, hazlo de manera tranquila, va que el mínimo error te puede costar la vida. En lo más alto cuélgate del switch que activa el mecanismo para abrir la puerta de abajo; ahora salta hacia el frente, deslizate por la cortina y entra en la siguiente habitación.







Enseguida encontrarás una puerta que se cierra muy rápido cuando quieres entrar por ellasto que debes hacer para entrar, es estrenar tu habilidad de disminuir el tiempo para que puedas pasar sin problemas; dentro verás por primera vez a Dahaka, pero no te preocupes, porque aún no te perseguirá. Del inicio del nivel, camina por la pared hasta llegar al madero de la derecha; de ahí brinca hacia adelante dos veces, hasta que veas dos pilares; ahora deslízate por la cortina que tiene uno de ellos, y justo a la mitad salta hacia el otro pilar. Ya abajo, derrota a cuatro enemigos; dirigete hacia la pared de atrás, sube, salva tu juego y toma un poco de agua... ite la mereces!



¿Recuerdas que te dijimos que Dahaka no te perseguiría aún? Bien, pues te mentimos para que estuvieras concentrado en la escena anterior, ya que sí lo hará. Tienes que correr lo más rápido que puedas, además de escalar, brincar y columpiarte para lograr escapar;

no es tan complicado como parece, tan sólo no te olvides de que puedes regresar el tiempo, por cualquier problema que tengas. Cuando entres por un pequeño hueco, avanza dos cuartos más; verás una zona con muchas hierbas; cuélgate por la cortina del lado derecho y baja de tal forma que puedas subir a la columna del lado derecho; ahora camina por encima de la entrada principal para que te quedes colgado de la cornisa. Dahaka te volverá a atacar, pero no contaba (ni tú tampoco) con que al agua le impide el paso. Entra al warp y alístate para nuevos retos.

Ya en el tiempo actual, conocerás a un misterioso enemigo que te lanza un hacha pero después escapa. ¿Quién será? Lo veremos más adelante. Prosigue hasta que llegues cerca de un castillo; sube las escaleras, elimina a unos cuantos enemigos y entra al castillo. Si se te hace conocido el paisaje, es porque ya habías estado aquí, sólo que ahora ya puedes pasar por donde estaba una puerta blanca gigante. Ten cuidado con las navajas que están en las escaleras y en los pasillos; cuando llegues a un cuarto con un pozo muy largo, debes correr por la pared del lado izquierdo, y justo cuando estés



junto al palo, salta hacia el muro de enfrente para que te puedas colgar y llegar a una zona segura. Continúa hasta que veas un cuarto con una escalera en la pared; sube y salta de tal forma que alcances el switch que está arriba para que abras la puerta.

#### Las torres

#### Tiempo presente

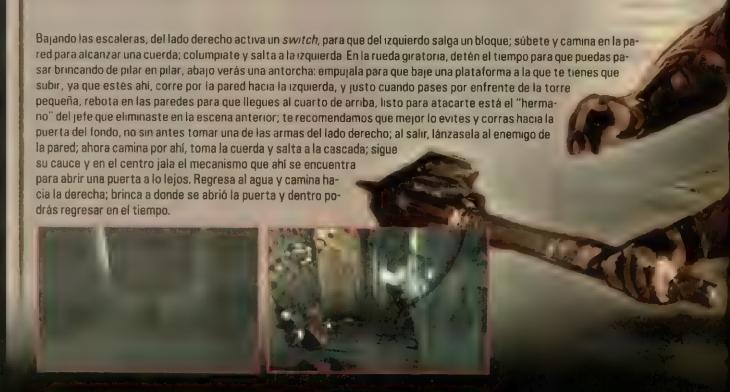
En el siguiente cuarto, Kaileena te relatará una interesante historia acerca de las arenas del tiempo, además de darte una espada extra para continuar tu aventura. Una vez que termine el display, regresa por donde están las trampas con picos, y cuando llegues a la habitación principal, ve al centro y utiliza tu espada en la estructura que se encuentra en medio; con esto cambiarás un "poquito " la escenografia, para que puedas subir por los pilares del lado derecho; ahora camina por la pared en forma vertical para que jales la palanca que se encuentra ahí y se abra la puerta del fondo; presiona L una vez para que la acción disminuya y te dé tiempo de pasar. Al fondo verás dos columnas; salta rebotando en ellas hasta que subas. En el siguiente piso, pasando las navajas, verás una ventana: cuélgate del otro lado y desciende al nivel inferior. Salva tu juego y prepárate a enfrentar a un jefe. No te asustes por su tamaño: recuerda que más vale maña que fuerza; cuando te ataque con sus puños, gira presionando A, y sitúate detrás de él; en ese instante, golpéa-



lo en las piernas hasta que se incline, momento que debes aprovechar para subirte a su cabeza y atacarlo con tu espada, hasta que termines con la protección que tiene en la cabeza; cuando te quiera sujetar con sus manos, sólo mueve el stick hacia el lado contrario y listo; si tomas buen "ritmo", con una vez que lo agarres será más que suficiente para que lo elimines. Entra por la puerta que se abrió, ve del lado derecho, pisa el botón de la pared para que salga una base del piso, súbete y salta hacia el frente; avanza por la tablita y brinca a la plataforma que se alcanza a observar. Elimina a los monstruos y salta a las columnas móviles del lado izquierdo; calcula bien la altura y dirigete al centro; activa un switch para poder ir al lado derecho; ahí empuja la antorcha para que gire un palo y puedas columpiarte hacia enfrente. Ya que estés arriba, brinca junto a la puerta para que jales una palanca; así aparecerá una plataforma en el centro; no camines muy rápido, ya que te aquardan unas bestias; no son difíciles de liquidar, pero cuando desaparecen explotan, así que toma tus precauciones.



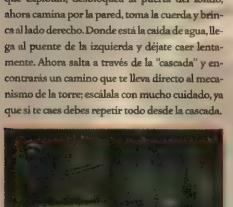
Salta a la torre del lado derecho, impulsandote en las tablas de los lados; rodéala y brinca a la plataforma donde está otra antorcha; empújala y salta hacia los engranes giratorios; cuelgate y espera el momento justo para brincar. Del otro lado, deshazte del enemigo en la pared lanzandole tu arma secundaria; ahora camina por donde estaba y salta al muro que se mueve; sujetate y espera a que llegue al lado izquierdo; dejate caer, entra a la cabina y brinca para alcanzar la palanca que esta en el techo; ahora sal y camina hacia el frente; llega a las plataformas de
la torre mas cercana y sube; dentro esquiva las navajas y prosigue; no muy lejos hallaras una fuente.



#### La primera torre

#### Tiempo pasado

Al salir del warp, ve por la derecha cuidando de no tocar los picos; adelante baja por la cortina roja y salta en los pilares hasta que puedas llegar a la plataforma móvil; ahí rebota en los muros hasta que alcances una nueva zona. Con ayuda de las bestias que explotan, desbloquea la puerta del fondo: ahora camina por la pared, toma la cuerda y brinca al lado derecho. Donde está la caída de agua, lleque si te caes debes repetir todo desde la cascada.



En la habitación siguiente utiliza a una de las bestias suicidas, para literalmente abrirte paso en las ruinas; ahora sube rebotando en los muros; encárgate de los guardias usando agarres con Y, y de las mujeres ninja con combos. Sube a la cabina de la derecha y brinca a la estructura del centro, para que saltes a las raíces gigantes de la derecha; utiliza los maderos para llegar a la cima; vence a más mujeres ninja y cruza la pared esquivando las cuchillas. Enseguida sujeta la cuerda y brinca hacia la izquierda rebotando de la pared; verás un pozo y una plataforma que parece estar un poco lejos, pero no te preocupes, ya que puedes llegar saltando o caminando en la pared; sólo cuidate de no rebotar con las rocas. Baja las escaleras; como ya es común, te aguardarán varios enemigos; demuéstrales quién manda y camina a la izquierda; ahí acércate a la orilla de manera que te quedes col-

gado; ahora da un brinco hacia el frente para que te sujetes de la barra metálica de la pared; vuelve a saltar pero ahora calcula que tu brinco sea más corto para que llegues a otra barra metálica; en esta última desplázate hasta que llegues a tierra firme.



#### Dahaka

#### Segunda parte

¿Ya dominas todos los movimientos del príncipe? Porque ni más ni menos que Dahaka te dará una correteadita, y debes escapar lo más rápido que puedas; para esta parte mantente concentrado, no te presiones, y verás cómo todo sale bien; recuerda que si te llegas a caer, puedes regresar el tiempo e intentarlo de nuevo. Al llegar a la primera cortina de agua, camina de manera vertical en la pared para presionar un switch que acerca una especie de andamio; rápidamente úsalo para rebotar en la pared y po-

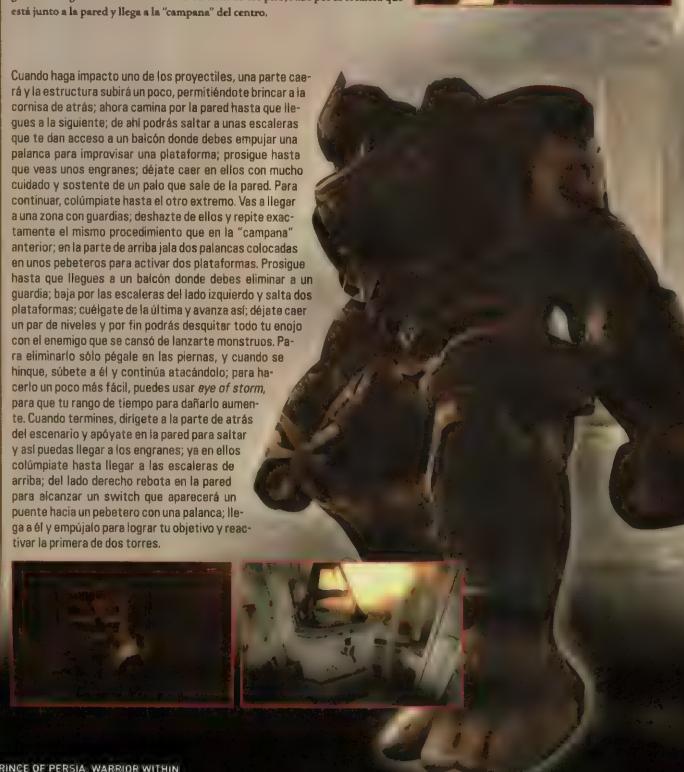
der subir; enseguida verás un pozo: crúzalo corriendo en la pared; al pasar la siguiente cortina de agua, el demonio de las arenas del tiempo dejará de perseguirte. Para activar el warp y poder llegar al pasado, presiona los botones que se encuentran en los pilares en el siguiente orden: derecha, derecha, izquierda, izquierda.



De nueva cuenta estás en el presente y nada impedirá que cumplas tu misión. Cruzando la cortina de agua, camina por el lado derecho de la pared, toma la cuerda que está en el centro e impúlsate hasta el lado derecho. Prosigue hasta que veas a unas bestias; no les prestes atención y continúa avanzando; adelante verás una rueda de madera; pasa por en medio de ella, salta el abismo y enséñale modales a

los guardias que están ahí para obtener energía. Si eres observador, notarás que ahora estás en el mismo camino por donde escapaste de Dahaka, sólo que en el tiempo actual.

Cruza dos pozos y llegarás a una parte donde hay un gigante que te lanza monstruos; ve del lado derecho y espera ahí hasta que te arroje uno; cuando esté a punto de tocarte, quitate para que choque con el muro y descubrirás un camino oculto que te conducirá a un life upgrade, con el que podrás sentirte un poco más tranquilo durante las batallas. En el lado izquierdo del escenario realiza la misma operación; ahí hay una fuente donde puedes salvar tu avance. Del lado derecho del cuarto que "abriste" hay una palanca; jálala y una plataforma descenderá en la parte de afuera. Camina hacia la rueda de madera y corre en la pared para llegar hacia la plataforma; para facilitarte las cosas puedes disminuir la velocidad con el botón L. Enseguida tira a los enemigos que resguardan esa área, pero recuerda que el gigantón te seguirá lanzando "bombas". Detrás de ese piso, sube por la escalera que



#### La segunda torre

#### Tiempo presente

Al terminar el FMV, camina hacia la puerta de atrás; pasa por las dos ruedas de madera, baja las escaleras y salta de cortina en cortina para que llegues abajo. En la cabina de madera, baja por las escaleras un nivel y camina por la barra; ahora detén el tiempo para que puedas cruzar el engrane; enfrente hallarás una fuente; salva y regenera tu energia. Adelante veras a otro gigante: si quieres, ignóralo; del lado izquierdo de ese piso brinca a los bordes que salen de la pared e impúlsate en ellos para llegar arriba. Con ayuda del "tiempo", cruza los obstáculos de los pasillos; al final te espera Kaíleena, quien te dará una nueva espada.



Ve al centro del templo y dale un giro completo a la palanca, para que salga el camino que te conduce a la segunda torre; sube la estructura y esquiva a los enemigos; presiona el switch para activar el piso de reja; ahora corre hasta la primera esquina y camina en la pared antes de que el piso se quite. Arriba de ti podrás ver un palo; rebota en la pared y llega a él; ahora brinca de tal forma que toques otro switch que habilita el camino.

#### Life Upgrade

Del lado izquierdo de la zona a la que vas a llegar, déjate caer tres veces; camina en la pared para llegar a la otra cornisa; ahora con cuidado sube por los bordes hasta que veas un mástil del que te puedes columpiar. A continuación, verás un camino con picos en el piso, un tronco girando y por si fuera poco una cuchilla. Camina en la pared del lado derecho, en el momento exacto en que el tronco esté enfrente de ti; en el siguiente pasillo realiza lo mismo pero al final de tu caminata en la pared, salta para que las navajas no te toquen; ya sólo gira para esquivar la última trampa y listo: ahora tendrás más energia para correr de Dahaka.

En ocasiones la camara puede perderte un pocos para evitarlo, cámbiala per una vista fija con el Control Pad; ahora con el C-Stick puedes acereur o alejar la acción según decidas.

En el segundo jardín jala una palanca que se encuentra en el pilar del centro; ahora corre al lado derecho y sube por el bloque de piedra; salta hacia el árbol y camina por sus ramas hasta que llegues a tierra firme; sube por el lado derecho del pilar, pisa el switch y brinca a la plataforma de enfrente; jala la palanca y regresa a la plataforma anterior. donde debes empujar el bloque al botón. Ahora desciende por el lado izquierdo, agárrate del hueco en la pared y llega así al lado izquierdo; ahí salta hacia la cuerda, baja y empuja el pebetero de nuevo para salir. En el jardin con la fuente en forma de mujer, gira todos los pebeteros de manera que en la parte trasera se abra una puerta que te conduce al portal del tiempo.



#### La segunda torre Tiempo pasado

Ahora estás en el mismo jardín de antes, sólo que en el pasado. Avanza hasta el primer pozo, baja tres niveles y llegarás al jardin principal; encárgate de los enemigos; en esa parte del
lado derecho hay un bloque de piedra; sube por el y salta hacia al arbol de atras; de ahi sigue las raices hasta que veas una estatua gigante; avanza por el lado derecho, sube al tronco y camina por la rama más grande para llegar a una nueva zona y a un Save Point.

En las ruinas hay varias grietas y estructuras de las que te puedes valer para seguir avanzando; recuerda que puedes eliminar fácilmente a las mujeres ninja presionando B y después Y. En la parte en la que hay un puente incompleto, camina por la pared del lado izquierdo y salta justo cuando te vayas a caer, para que accedas a la segunda parte del jardín. Dirígete al lado derecho y brinca hacia la rama del árbol; de ahí impúlsate para llegar a un balcón, salta y pon fuera de combate a los enemigos; enseguida camina por la pared del lado izquierdo calculando que caigas en la plataforma que se alcanza a ver. En esta parte, encontrarás bastantes enemigos, para no

complicarte la vida (de eso ya se está encargando **Dahaka**); presiona A cerca de ellos para que en el aire les pegues un par de veces.



Sube al borde de la barda del lado derecho y avanza saltando en los tres árboles más grandes; en el último de ellos brinca al balcón del lado derecho, y de ahí puedes correr en la pared del lado izquierdo para entrar por fin al templo; en los pozos que te encuentras adelante, no intentes caminar en la pared, sino mejor salta en las plataformas móviles.

En cuanto salgas de los pasillos del templo, el príncipe se dará cuenta de que necesita regresar en el tiempo una vez más para activar la segunda torre,



#### El tercer encuentro

Justo cuando debes regresar el tiempo, avanza un poco y Dahaka te perseguirá; para pasar todos los abismos camina por las paredes. Al final llegarás a un warp donde continuarás tu labor de las torres pero en el tiempo presente, y ganarás un ataque con arena. Cuando llegues al camino dividido, toma el de la derecha; camina por la pared esquivando las tres navajas; adelante podrás salvar tu juego en una fuente, junto a la cual debes escalar una pared para explorar un nuevo jardin, que debes inundar. Como verás hay muchos pebeteros con palancas; ve hacia la izquierda y sube a la primera estructura; cuando te encuentres arriba. salta a las demás; solo asegurate de cambiar la dirección con ayuda de las palancas, para que no te caígas.

Una vez que hayas activado el switch de la torre central, regresa exactamente por el mismo camino y mueve el pebetero del centro para que coloques la corriente de agua en las rejas. Un display te indicará si lo hiciste bien, sal y dirigete al primer jardin, ahi toma el camino de la izquierda y prosigue saltando en las paredes; verás una escalera; baja, elimina al "hombre cuervo" y sigue descendiendo, al llegar a la planta baja, toma el camino del centro.





#### Se abrió la puerta

Todo tu trabajo ha valido la pena; ahora debes regresar al templo principal, donde Dahaka volvera a aparecer, pero esta vez no para perseguirte; sin embargo, su presencia cambiara tu futuro. Cruza el abismo con ayuda de las paredes, salva tu juego y dirigete al palacio, donde te llevaras una gran sorpresa, debido a que Kaileena es la emperatriz del tiempo y ahora debes vencerla. Al principio te puede parecer muy dificil eliminarla; pero con la siguiente técnica no te causará problema alguno. En las esquinas del cuarto hay varios jarrones; rómpelos y hallaras arena; una vez que estes listo, camina sin titubear hacia Kaileena y dale dos golpes; inmediatamente después gira hacia atrás o a los lados; a pesar de que no le bajas mucha energia, si lo haces constantemente. Si la emperatriz te llega a conectar un combo, practicamente estas derrotado; en esos casos te recomendamos utilizar tu arena y regresar el tiempo. Nunca la ataques cuando se encuentre hablando, es contraataque seguro.











Qué tal, amigos Retro Activos, ¿cómo les trata el año nuevo? Esperemos que bien.

Pues otra vez estamos con ustedes para contarles una anécdota más de las vividas en los inicios de Club Nintendo.

PEPE: Como ya les hemos contado, una vez que iniciamos con el proyecto de hacer la revista, teníamos que ir casi diario a C.Itoh (que en ese entonces era la compañía responsable de Nintendo de América) a juntas y más juntas. Que si iba a ser tamaño carta, o que si iba a ser de bolsillo.

GUS: Que si se iba a llamar "Universo Nintendo" o "Nintendomanía" (como se llamó tiempo después el programa de TV).

PEPE: Me acuerdo que un día el señor Kikuchi nos pidió que lleváramos a una junta una propuesta de nombres para la revista, y ya saben quién se puso en friega a pensar en chorromil nombres raros...

GUS: Me puse en friega a pensar en chorromil nombres raros porque a mí sí se me da el ponerme a chambear; en cambio Pepe nomás estaba pensando en ir a ver a la chava de mercadotecnia.

PEPE: No, lo que pasa es que a Gus se le ocurrieron como 10 propuestas de nombres, pero los dos nombres que se me ocurrieron a mi, no eran malos.

GUS: ¡Ay, no manches! "Video fans" y "Nintendo Juegos"; ¿se te hace eso creativo?

PEPE: Bueno, al portero de la oficina sí le gustaron. Bueno, el caso es que cuando Gus y yo revisamos nuestras propuestas empezó lo bueno. GUS: Le dije a Pepe que sus propuestas no eran muy buenas y se ofendió.

PEPE: No, me ofendí porque dijiste que estaban como para usarlas en el baño y no digo cómo, porque me oiría muy vulgar.

GUS: ¡Uy! Tú que no eres NADA vulgar. Pero que tal cuando leíste las mías. Me dijiste qué si me había ayudado a hacerlas Sammy.

el señor Kikuchi hace una pausa y dice: Perdón, pero no les dije que va no quiero ninguna pro puesta, yo quiero que se llame "Club Nintendo"

GUS: La cosa es que nos pusimos de divas y no nos fuimos a los trancazos porque a Pepe se le podía echar a perder el manicure.

PEPE: No, no es cierto, yo me acuerdo que no me atrevia a golpearte porque estabas estrenando pantimedias nuevas, y luego pa' como eras, me ibas a pedir que te las pagara.

GUS: Pues ahí nos tienen en la tarde en la oficina del señor Kikuchi, muy enfadados pero muy dignos a defender nuestro trabajo. Habíamos decidido que cada quien presentava sus ideas. Y ahí nos vimos peor que Ortiz de Pinedo y Eugenio Derbez.

PEPE: Cada quien presumiendo su trabajo y diciendo que "el mío es mejor que el de él".

GUS: Como chachas en el mercado.

PEPE: Cuando de repente el señor Kikuchi hace una pausa y dice: Perdón, pero no les dije que ya no quiero ninguna propuesta quiero que se llame "Club Nintendo"

GUS: En ese momento Pepe y yo nos que-

riamos comer al señor Kikuchi; cruzamos las miradas como diciendo "pero qué poca tiene este señor" y entonces volvimos a unir nuestros ideales y nos contentamos como buenos amiguitos. Pero no nos quedó de otra y tuvimos que aceptar la propuesta del señor, que, la verdad, es un nombre que hoy en día llevamos muy bien puesto.

PEPE: Si, siempre funcionó muy bien. Bueno, pues ya saben, todos aquellos que alguna vez se preguntaron de dónde salió el nombre de Club Nintendo. Los esperamos en la próxima de Retro Activo.

Estamos esperando a esas 40 personas con las respuestas de su trivia correctas para que asistan a nuestro encuentro.

ESCRÍBENOS Y DINOS TUS COMENTARIOS

GRIME EVER

#### En SQLO 등 pasog así de 기계 puedes bener en bu 기계나다니 かいいいか una fuegas a color, una MENDE a un titer a color a color auyo código es el 12558 y se envia al 22122 Excribe ia CLAVE dei service ENVIALO: MELODIA ELEGIDA RECIBIRÁS MENSAJES y tyst en turyol Valla conociste??? THE INGLESSIVE WAY Tonos y Polifónicos conocegentenuev Monofónicos llea, comadrea. CHICOS TONOCH "codigo MELODIA" MARCA CELULAR replie envia TOMOCN 20811 nokia al 22122 CHICAS Polifórficos 🖘 menuaje \$3.00 + I,V.A Envia al 22122 POLICN "codigo MELODIA" Ejemplo: Envia POLICN 20511 al 22122 sonidos reales TOUT HE IN Envia al 22122 REALCN "cod. del Real" Ejamplo: enviar REALCN 10020 al 22122 20186 Schmilleritor (GSM) 20188 20204 10125 Tigre 10093 Fuego artificial 1 10101 Happy birthday 10108 Organino 1 10110 Organio largo 1 10124 Partido tenis 20205 20206 10003 ovejita 10004 mosquite 10005 perro 10007 pajaritos 10008 dinosaurio 20220 70005 70161 70094 10119 Risa malefice2 10089 Disparo retumba 10028 alien 10029 demonio 10114 Poseida 1 10034 psicosis 10100 Grito terror 3 10009 pato 10010 grillo 10011 mono 10050 jungla 10105 Lluvia tejado 10126 Tormenta 70211 70222 70261 Dish My Duran duran 70842 70888 70885 Alina Beloe (MBC) Trik MC STEE Envia al 22122 (Sem) MENSACN "cod.magen" "tu nombre" "num.celujer jem.:Enviar al 22122 MENSACN 72003 jose 04455100000000 71021 71103 70957 71083 72005 Eres especial (perrito) 72016 me has dado fuerte 71212 71201 /2030 2006 Eres un mamilia 72033 ¿Qué haria yo sin ti? 20092, Turner 20 Hy see brazes burners. 2017 Felix San Valentin 71317 ereud are de Musica nume mar le passey At C. Aguitera id president Stop 71415 LL JUEGAS ??? Christman Poker Deluze Collision Course Combisti ank Attack AUCEN 72120 WANTED Lotus Gily mer the desurt as 1 1044 71701, ojines secozi M Luis Guerr **31236** 71850 والمعاددة العادا سرادات لاردا casanova(Paulina Rubi 60058 60119 60120 60158 \$0200 6022 5 00227 50232 5026 Kelly Rowlan 00227 50225 60299 80500 60519 80544 50559 60588 60618 Lady Marmalade; C.7A; Morenita UPA Dance You can leave...hat on Take, on me AHA 10 60519 60544 60559 60582 60614 60525 10 60519 60544 60559 60582 60614 60525 10 60519 60544 60559 60582 60614 60525 HOY IT SAID THE SAID HIS SAID THE SAID

61002 61127 61129

WWW.MOVILTEKA.COM

# MURICAL KUMBAII DECEPTION











are cal mievo Midwe, reunió a vari arena de commun de Bamba, lite del, Navel Bailers Mighellight ju Bankin Langue, Sub-Zoro, dilema y come pantos vistos en Hamil Hambut Deadly Alliance; dos ellos probarán suerte conua nuevos personajes que ofrecen diversos estilos de combate y prometen refrescar el concepto de MK. Y por si te preguntabas qué pasó con Liu Kang, te comentamos que no estaba muerto... andaba de parranda, y para MK Deception to puedes encontrar como uno de los 12 personajes ocultos ¡Qué ironial, ¿no? Todos pensamos que el héroe de la saga por fin había desaparecido.



Los escenarios están generados completamente en 3D y superadrásticamente a los vistos en MK Deadly Alliance, ofreciendo novedosos stage fatalities que te erizarán la piel al verlos.

ti ere min de la maigra de l'acceptat la MK, que datta frécinado con los múlciples mevinament y poderes disponibles en esta entrega. Por ejempla, regues le habilidad de Scarpine, para selectame portense un piena hacalle, Sub-Zera produ dejar ciones de hiele en el samino para congelar a sus enemiges, e Be Tail Cha signe mande se pader vomitivo para secue de balance al manigo. Como puedes ver, MK Deception no es un titulo de palesa mais que moder de aventura, un moder de aventura, un moder de aventura de ajulta.



Elige la mejor técnica de combate para anfranta a tu enemigo; de ello depende la victoria.



lgual que en Mertal Kombat Deadly Allianna, a la congre com é par tode el escenario.



Aprovecte les trampes pera der el golpe finel, nome sa reunele e as la foto.

Pon tu mente a trabajar si no quieres que tu enemigo arroje un bloque de una tonelada sobre tu diminuto cuerpo. Dependiendo de tus movimientos será el resultado de la batalla.

# Konquest Mode

Les no les para convertirté un et me,





minar los fatalities y dejar a ridiculo a nu amiga lo mejos a comar us busos terres pos como te tramitara a cuna aventura donde a contrarás a los pensuajes que lan hocho do nuevas habilidades de peles y do treme. El personaje a usas es las, quien a au corta edad de 13 años convertires a un gran peleador.

1 debe ensecuar constante da con su primer canestro: Bo Rai

Aprende las artes legendarias de tus nues tros para volverte el mejor peleador de ambos mundos y ganar el torneo de MKD.

### Puzzle Kombat

ilnteligencia, destreza y fuerza bruta combinadas a la perfección!

Capcom hiso su Punnie Pighter con los personajes de Street Fighter y DackStallars, y quedó mucho mejor que otros títulos del género. Ahora bien, éte imaginas algo similar, pero con los pessonajes de Mortal Kombat? Pues deja de imaginarlo y vivelo en el Punnie Kombat, moviendo fichitas de colores pien generar combos al mero estilo de Columna Crown o Tetris Attack. Como detalle gracioso, en la parte baja de la panetalla aparece el personaje que elegiste, pero en modo Super Deformer, es decir, achaparrados y de dimensiones desproporcionadas. (Ahora ya no sólo será dar patadas y arrojar poderes especiales), simo inches goner en marcha ta especiales y de decir, a tu opportant poderes especiales especiales en la capacita da para organizar buenas jugadas que dejen a tu opportant viene.

do estrellas. iAhi, y como la esencia de MK son los faralities, el final del juego tu "minipeleador" acabará con su oponente con un movimiento, parodizado a los munerosos cláchés de las viejas serios animadas, como el típico bloque de una tonelada.





#### Chess Kombat

Principal que el ajedrez es para tus abuelos? (Después de ver este, cambiará tu perspectiva)

Hace mucho tiempo, cuando las computadoras eran novalad, salió para PC un juego de ajedrez (Battle Chess) en el que cada movimiento generaba un combata entra las piezas, algo así como lo visto en la película de Harry Potter and the Sorceres Stone, y obviamente todos pasábamos largos tiempos de ociosidad viendo esas sanguinarias batallas, acanque no supér em ni cómo se mueve un peón. Es parece divertido? A nosotros si y más aún cuando fusiames econcepto con los personajes de Mortal Kombat.

Al inicio eliges a los personajes que usasán en la partida y que correspondan a las pienas de un verdadero tablero. Es ajedres. Naturalmente, al ser un juego de jerarquian la partidiparacque pongas como una reina, caballo, altil o torre, serán más poderosas y en marcela major que un simple y ordinada poón —que sirven de carne de cañón en el momento de la cartica de Cuando muevas una pássa a una casilla ocupada, entrarás a una pelea común para de la live en destino. Sin dude en maiadres: rano, pero divertido como para







iNo es una idea original pero es muy divertidal invade la casilla del enemigo y participa en una pelea ordinaria de MK para determinar quién será el que ocupe dicho lugar iFinish him!

## El veredicto final.





Conservando sauchos aspectos de Deadly Alliance, como las tumbas de donde obtienes diversos premios, persenajes y otros elementos del juego, y resemando muchos de los aspectos de otras ediciones, Mortal Kombar Deception se coloca rápidamente entre uno de los jue: gos más completos en la categoria de peless. Cada personaje posse varios estilos de combate que activas de forma sancilla para no perder el control de la acción; pero lo mejor de todo es el gameplay, que es simple y divertido, sin complicarte con extensos comandos. La fecha de salida está planeada para la segunda semana de Sibrero y obviamente lo podrás jugar 🛲 modo individual e con alguno de tue amigos o enemigos.



PROTEGE LA LUZ DE AETHER DE LA INVASIÓN DEL DARK WORLD. PREPARATE, PORQUE EN UN MOMENTO TÚ ERES EL CAZADOR. Y EN EL SIGUIENTE, LA PRESA BUSCA UN CAMINO PARA ENTRAR Y PODRÁS ENCONTRAR UNA MANERA PARA SALVAR EL PLANETA. NUEVOS ENEMIGOS. NUEVAS ARMAS; NUEVA OPCIÓN MULTIPLAYER.







Animated Blood, Violence



# El control de los profesionales

Por Axv

#### La tecnología a faver de les juenos, y nunca al revés

Muches personas creen que Nintendo carece de experiencia en cuanto al juego online y que por esta razón no ha querido incursionar en él; pero sucede todo lo contrario: desdi las épocas del Super Nintendo, la gran N ha experimentado con esta tecnologia, pent poder ofrecernos no sólo una buena experiencia en esse tipo de juego, sino inclusive il mejor. A pesar de que en este momento tratan de hacernos creer que el enlise es lo de hoy y que un videojuego que carenca de esta opción ya está anticuada, a continuación te da semos una mejor perspective de lo que significa todo esto, así como lo que puede aportar a la industria; pero primero daremos un bueve reparo a la melizada por Ninsenda.

#### Satella View

Cuando el ciclo de vida del Super Famicom estaba a punto de concluir, Nintendo, en conjunto con Bandai, puso a la venta en Japón un aparatito conocido como Satella View, que se conectaba en la parte inferior de la consola de 16 bits, mediante la cual podíamos descargar contenido vía satélite para nuestros juegos, como nuevos mapas, enemigos, armas, etc. Las actualizaciones se guardaban en cartuchos de hasta 1 megabit en memoria flash de capacidad, que se colocaban en la parte superior del Super Famicom, en un adaptador muy parecido en forma al Super Game



Boy. Lo mejor de todo es que no sólo podías descargar actualizaciones, sino también juegos completos. Como ejemplo te hemos de mencionar que los jugadores nipones tuvieron la fortuna de disfrutar de un re-

make de la primera aventura de Link, que saliera originalmente para el NES, además de una versión especial de Excite Bike; pero uno de los títulos que se convirtió en emblema de este sistema, fue Radical Dreamers, una secuela del fabuloso Chrono Trigger. Este servicio permaneció vigente por muy pocos años, pero lo importante fue que bastantes compañías lo apoyaron.



#### Disk Drive 64 -

Junto a la salida del Nintendo 64, en 1996, se anunció que la compañía ya estaba trabajando en una unidad de almacenamiento externo basándose en discos magnéticos que se conectaría a Internet, lo cual permitiría no sólo agregar niveles a juegos viejos, sino también nos daría la posibilidad de diseñar los propios, esto debido a la capacidad de almacenamiento de los discos, que

era de 512 megas. Todo pintaba muy bien, sólo que por diversos motivos su lanzamiento se fue posponiendo, y títulos que estaban siendo programados para el periférico tuvieron que salir en el for-





mato tradicional de cartucho, caso concreto el de The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Obviamente, con los retrasos se fue perdiendo el interés, y la idea de guardar datos ya no era tan novedosa, por

lo que a final de cuentas sólo salió en Japón a finales de 1999, y el servicio de Internet lo proporcionaba una compañía actualmente desaparecida de nombre RANDnet. Fueron pocos los juegos que utilizaron esta unidad, pero son de gran calidad, tales como F-Zero X Expansion Kit o la serie de Mario Artist, donde con ayuda de un cartucho especial podías pasar tus fotos al Disk Drive 64 y modificarlas a tu gusto con efectos muy vistosos.

#### **Nintendo GameCube**

En la presente generación se pensó que el juego online predominaría, pero por muchos factores, principalmente de infraestructura, no se dio el tan esperado despunte en cuanto a esta tecnología. Aun así, el cubo estaba preparado para lo que viniera y gracias a él disfrutamos de grandes batallas en Phantasy Star Online, RPG que por primera vez en una consola de Nintendo permitió que se jugara en línea, bajo una conexión decente. Además, la



compañía de Satoru Iwata utilizó dichos módems para poder jugar en red LAN varios títulos como Mario Kart Double Dash!! o 1080 Avalanche.

#### **Nintendo DS**

Actualmente, el nuevo portátil de Nintendo cuenta con un protocolo de comunicación WIFI, que nos permite jugar en red LAN con hasta 16 jugadores al mismo tiempo, siempre y cuando el título esté diseñado para soportarlo; y aunque todavía es



una posibilidad, el juego a través de Internet llegará más pronto de lo que imaginas. Nosotros creemos que Nintendo quiere empezar con el uso de Internet en sus juegos con el Nintendo DS, por la sencilla razón de que es portátil y uno no puede estar siempre en el mismo lugar que sus amigos; en cambio, con las consolas caseras como el GCN puedes reunirte con tus cuates a retar, por lo que primero quiere experimentar con un sistema portátil para después incorporarlo a sus siguientes consolas "de mesa".

#### Disparos y más disparos

Priezionne se podre les juegos que comunica con una opción pera jugarse en linea, se basan en compouncias, como el clásico Docch Masch de un juego FPE e algún encuento a seu mundo en un titulo de peira. Classe que este es novedoses e seu un gran sumos en la mante de la composita de la

#### Cuestión de honor

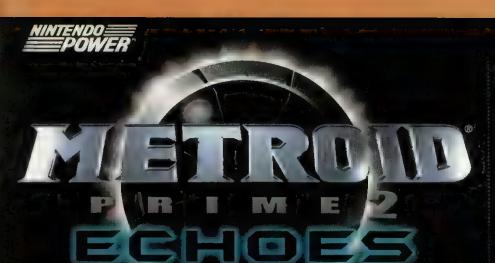
En Club Nintendo siempre hemos tratado de inculcar en los videopagadores valares roma el respeto la contienza y la honestidad, mismos que deben ser considerados para el juego por internet. En juegos como para la juego de la como de orros prestados, enserguido se desconectaban, salvaban su juego y el dueno original de estas nunca mas las volvia a ver Como te puedes dar cuento, el juego online trae consigo una serie de detalles que rieben tomarso en cuenta para brindarnos una grata experiencia.

#### La comodidad de las consolas -

En el mundo de los juegos en línea, las computadoras llevan ventaja respecto de las consolas caseras; pero para poder jugar con esta característica, necesitas que tu máquina tenga una serie de elementos tanto en hardware como en software; además, debes instalar el juego, configurar tu control, en fin, una serie de detalles bastante molestos. A lo que queremos llegar es que con las consolas caseras, nunca tienes que preocuparte por cambiarle la tarjeta de sonido o video, no, sino que sólo llegas, introduces tu cartucho o disco, según la consola que tengas, y listo: en tres minutos ya estás eliminando zombis o ganando la Copa del Mundo. La comodidad va de la mano con los sistemas caseros; por esta razón Nintendo no se ha aventurado aún al cien por ciento en esta tecnología; ellos quieren brindarnos la misma comodidad que hemos tenido siempre, para lo cual necesitan realizar primero varias pruebas, y como te comentamos al principio, parece ser que iniciarán pronto con el Nintendo DS.

#### A esperar

El juego en línea representa una valiosa herramienta para que los programadores aporten algo extra a sus títulos; pero desde nuestro punto de vista es un elemento que aún se encuentra en "pañales", y uno de sus principales problemas es el económico; muy pocas personas, y más en América Latina, pueden pagar un servicio de este tipo, por lo que si las grandes empresas quieren que en la siguiente generación de consolas, el juego online tome fuerza, deben buscar que éste sea accesible para todos. Por lo pronto, confiamos en Nintendo y sé que su incursión en este mundo será, como de costumbre, muy valiosa para la industria; como dicen por ahí, "no hay que llegar primero, sino saber llegar".



2004 Nintendo

# Completa la bitácora

Escanear es un componente importante en Metroid Prime 2 Echoes. Es la manera como obtienes información acerca de tus enemigos, la historia y el mundo que te rodea. También es la llave para habilitar algunas cosas especiales. En las siguientes páginas, te daremos el nombre y la localización de cada elemento escaneable del juego, así como estrategias para aquellos que sólo tienes una oportunidad de escanear, o de los dificiles de encontrar. Las páginas se dividen en tres secciones (Criaturas, Lore y Búsqueda) y están enlistadas alfabética-

mente.

#### Revisando

CATEGORY

Nombre de anotación de la bitacora Localización

Si tienes oportunidad de escanear un elemento una vez, opárecero en una caja rojo. Si es raro, se encuentra en un solo cuarro a se basa en un unico evanto del juego, aparecera en una caja azul. En todos los demás casos, la localización so retiore al primer cuarto en donde lo puedes escanear.



c conceptual es genial, y hay más de 100



Animated Blood Violence

#### Criaturas

La criaturas de Aether son muchas y may variadas. Muchas de ellas se pueden escasea solo una vez, así que ulenes que actuar apido. Algo más que debes tener en cuenta es que a la criatura cambria de algún stodo; puedes escanearia de nuevo. Resugerimos buscar todas las sajas rojas antes de que comiences, para que tengas ventaja.

AETHER

#### Alpha Blogg



Hay solamente un Alpha Blogg, Puedes ascamento en al tado lajano de Main Hydrochember (mientras te diriges por el Gravity Coust) o espora hasta que pelees pontra él más adelante.

#### Blogg

Torvus Bog / Hydrodynamo Station

AETHER \_\_\_\_\_

#### Mind + 31

Mogglings (ve pequalios Meggs) parecpólo después de que liberes el segundo negura de Hydradynamo Station

#### Hydlings

forvas Bay / forvas Laguno

AETHER \_\_\_\_

#### Shredder

Torvus Bog / Torvus Lagoon

#### Shriekbat

Agon Westes / Temple Access

#### Shrieker

Tervus Bog / Great Bridge

AETHER -

#### Lightflyer

Great Temple / Transport & Access

#### Lumite

Agon Wastes / Plaza Access

#### Sandbats

Great Temple / Mining Plaza

#### Way Wasp

Temple Grounds / Sucred Bridge



AETHER Mound / Preparage



icanca este jelo antes de q elag, ques combio a Romb G



l sonnéele réplétamente el iniciar la peles, mes se transforme en Dork Alpha Splints

#### Grenchler

Torvus Boy / Forgatten Bridge

#### Sandigger

Agon Wastes / Mining Plaza:

Salinter Temple Grounds / Industrial Size

Torvus Bag / Abandoned Worksite:

#### AETHER

#### Brizgee

Agen Wastes / Mining Station A

#### Green Kralee

Temple Grounds / Industrial Site

Agon Wastes / Mising Station E

lervas Ros / Grove Access

#### Lightbringer

Bark Ayon Wastes / Dunling Range

Gratis Boy / Weining Access

Los Sandbursters aparecen en Training Access despues de que habilitas el segundo seguro en Hydrodynamo Station, y luego en ru primer visje por Undarground Tunnel.

#### AETHER



Bucca al Pilling en en tónsi cerva del últime de los tres bloques destructibles en Portei Terminal. Esta es tu única oportunidad de ascancerto, así que no dudes.

# Worker Splinzer Temple Grounds / Hive Temple

AFTHER Mechanoids / Large

Sanctuary Fortress / Reactor Acces

Los Inganiashers están durmiendo y no podrás escamentos sino hasta que consigas la Power Bomb, Puedes encontrarlos en varios cuartos de Senctuary Fortress.

Sanctuary Fertress / Sanctuary Temple

Los Mokanobitos aparecen despues de que visitos el Senctuary Energy Controller Ademas bay en Sentinal's Path

Sanctuary Fortress / Reactor Core

Quads no resparece cuando ha sido derrotado, así que escanento la primora vaz que to veas. Escanea su cabeza y su cuerpo

Dark Tervus Seg / Dungao

Hay solo dos Watchdronez, y se ancuentran en ni Dungaon Mecesitaras el Light Sun para poder consegucios.

#### AETHER I

#### Diligence Class Drone

Senctuary Fortress / Dynamo Access

#### Harmony Class Drone

Great Temple / Transport C Access

#### Senstuary Fertress / Dynama Azcas:

En el juego encontraras sólo a dos Mechleps, y ambos viven debigo de **Cynamo Accasa.** Escancalos desde arriba

Octupede

Sanctuary Fortress / Power Junction

Sanctuary Fertress / Reactor Access

Sanctuary Fortress / Temple Transport Access

Los inotensivos Serenty Class Dronss pueden encontrarse en la pared derecha en Temple Transport Access

AETHER Mechanids / Stationery



Li Careteker Clese Drene es fécil que se ti-escape. Puedes escapeario solamente en el sivel del suelo en Main Research, y tendrás que mirer a la cima del cuarto para localizar-le. El paleas cantra él, ya ne la nodrás tener

Humility Class Torret Agon Wastes / Biostorage Access:

#### Luminoth Turret

Temple Grounds / Forress Trenspari Access

The same of the sa

M destroyes ins torres entes de décembre, o tendrás etra opertunidad; así que resporate de que no se te olyidan.

DARK AETHER Markings / Borking Aquai

forwas Beg / Training Chambe

Les débiles Blooglags en Training Chamber cambiaran en los terribles Dark Bloogs en ta tercera visita al cuarto, es el unico lugar en el que puedes encontrarlos.

#### Dark Phiogus

Dark Torvus Boy / Dark Forgotten Bridge

DARK AETHER Marking / Barking Phys

hes Dark Stradiers apareces sõle darame pelea con Clykka Larus. Ocealessimente Ratus aksaleder del jafe

Dark War Wasp Ing Hive / Vault Attack Portal

#### Nightbarb

Dark Agen Westes / Save Station 2



#### DANK AETHER

#### Dark Alpha Splinter Great Temple / Temple Sancton

Esto jete aparece solo una vez, cerca del principio del juego. Escanéalo y pelen con él; ahora espera o que un log posen a la criatura para que se transforme en el gran Dark Alpha Splinter.

### Dark Grenchler Dark Torves Bug / Dangeon

#### Dark Splinter Tempts Grounds / GFMC Compound

#### BARK AETHER

#### Corrupted Sentreve

Sky Temple Grounds / Abandoned Base

ing mys / Hozing Cilli

dos Dark Diligence Drones en el wego, y ambos se occuertras en CEM cerca del borde de leg Nive.

Figure Ingemethers Sun Fares, pure process to management and the page 1800 P

#### Dark Quad CM Dark Quad MB

Sanatuary Fortross / Sanatuary Temple

Si to pordiste del Dark Quad on Sanctuary Temple, puodes excanear uno en la pelea contra Quadraxis.

#### BANK AETHER

El Dark Missile Trooper te da una Missile Expansion, pore es una criatura que aparece una sela vez, usi que ten cuidado.

#### Dark Pirate Commando Tervus Beg / Forgotten Bridge

#### Dark Pirate Trooper Agon Wastes / Pertal Terminal

#### Dark Preed

Dark Agen Wastes / Doumed Entry.

Phedes encontror a los Dark Tailon Metroids llotando alredodor de Phazon Site, y enos cumitos más en Phazon Grounds, abicados en Lacrados de Sky Tompis Grounds antes do que se te peguen.

femple Grounds / Command Chambay

Los Dark Troopers so aparecen frequente: mente durante la prunova hora del 19096, po puedes encontrurles en el primor cuarto.

#### BARK AETHER

**Emperor Ing Body** Emperor Ing Chrysalis Emperor Ing Head Mutated Emperor Ing lky Temple / Taxotem





El Emperor ing tel segundo refe más dificil del juego) toma muchas formas distintas, asi nue necesitarás escanear todas sus estepne in el primer record, escanea la cabeza y cuerpo, hugo el ojo que aporece en su cuer-ro. En la segunda, ascanea los cristelas antes de que se man a lo Spider Bell Frederica de cabeza de Mutaved Emperor Ingen su tercera etapa

#### DARK AETHER

# Amorbis 1



mera tener on la bitàcora a Amortia I. Cuando derrotes esa versión, espera a que se una a la estata grandia del cuarto, y suganésia de meva para tener a Amortia I. Represerad más gesanos derenta la polos pera te den la misma información que la

#### DARK AETHER



El Chykke tiene varias formas que deben ser necamendas, y todas elles see de une variante ni juego. Escamen la Lerva (y les Dark Bredders) durante la primera etapa, la les dos formas adultes en la etapa des III. Dark Chykke lessará enjambres de Chykken: acapticata de accessará.

#### BARK AETHER

**Cundrax**ia na Hive / Wen Temple





Escanea a Quadraxis durante la etapa uno Escance a Quedraxes durante la etapa uno fice en necesario taner la cabeza y el cuer-ment todo es una mided. Después de que se subapas del cuerpe y que se sapare la abeza, escandalla pera entener al Midde. Necel Medule, y al cuerpe para tener al Demegad Quedraxio. Cannic deshabilita-attena de la cabeza, escandale de nuevo para que obtengas la Stunnod de de filado.

#### BANK AETHER

Anon Wazies / Agon Temple

El Bomb Consider es us julis, la que agentio para tienes una sele oportunidad de encana las lunga escalas e Alaba Santiana

FI Boost Guardian pasa rouche tumpo en el euelo. Espera a que se romanes amise da gua manatas ese abasala.

# Bark Torvus Boe / Sacrificial Chamb



despris Communication de la communicación de l

#### Jump Guardian

en deles vesgarte. Pens pasi més deles vesgarte. Pens pasi

## Power Bomb Guardian

parace and very selements. Debas selver and

## Sanotnery Fortraus / Dynama Works



Lance estre a Dyname Vierte per e Workers Path, veres un túnel cen vidro un lado. Espara a see sparezza el Spider Esprélen y estandallo. Si estres el timel se escaneze al jelo pordezes trascos. Aser-

#### NARK AETHER

#### Darkling lemacle

Bark Agen Wester / Double Path

#### Hunger Ing

Sark Torves Eng. / Political Mire

ling cares Swarm operant services in the parameter of the services in the serv

#### inglet

Bark Agon Wester / Crossroads

l ingotorio siĝo es una milit de punto la tadas farmas la pradas estrancas

#### Warrior Ing

Dark Agon Wastes / Dualling Range

#### OFFWORLD

#### Dark Samus 1

on Wester / Main Reactor

ky Temple / Sky Temple Gateway



Puberco pares son Burt Basso uno veces por seperado. La primera betalla es es Mai Lecotor y la segunda es en Aorio. Para tener a Darti Samue I y a Berk Samue 2 atricore, recesitas escandarios una se por financias.



el final del juego), mecesitarde escancer\(^2\)
se moces, italiza la primera tan pronte
sens micle la betalla la primera tan pronte
mobile de farme y flots para que lengua\(^2\)

#### OFFWORLD Metroids

vos listant l'allen Metrolifs aparaverant a flectorage Station corca del final del juego llos selen del capullo en la cima del cuarte pero ten cuidado, pues el destruma tadas la capullas de succión más

mejor memerce pard escarcer à l'es l'alles Motroid es mientres entés dentre del tanque de Blosterage Station. Puedes encembraries pomblée en Blossergy Production.

#### OFFWORLD

#### Pirate Aerotrooper

Agon Wastes / Bisenergy Preduction

#### Pirate Commando

Torvus Beg / Torvus Grave

## 1, 1, 1, 1, 1, 1

proposer de que obtengas el Dert Boen, ancontrerás e un par de Pirale Grenniles que pi Command Contas.

#### Pirate Trooper

Agon Westes / Mining Station &

#### Preed

Torvus Bog / Hydrodynamo Station



# Lore

riay tres tipos de Lore en el juego. Luminoth Lore se encuentra al escanear les hologramis en la pared, los cuerpos de les guerreros Laminoth difuntos, o en los pilares negros en Sky Temple Gateweg Los Space Pirace Logs están en las terminales en Agon Wastes, mientras los Trooper Logs as encuentran al escanear los cuerpos de los soldados de la federación. El Lore nunca se mueve o se desvanece, así que puedes escanearlo en el momento en que desees.

#### LUMINETH LORE

S-Stis Key G-Sch's Key J-Sti's Key

S Oly's Key Sky Temple Greunds / Sky Temple Gateway:

#### LUMMOTH LONE

C-Roh's Key D-Isl's Key J Tme's Key M-Une's Key

S-Jrs's Key Sky Temple Greunds / Sky Temple Gateway

#### LUMINOTH LORE

# Sanctuary Falls Sanctuary Fertress / Wotch Station Sanctuary Fertrass / Sanctuary Entrance

#### LUMINOTH LORE

#### Dark Aether

Forves Roy / Turvus Energy Controller

New Weapons

Tarvus Roy / Cathering Hall

Our War Begins

Torvas Boa / Underground Tumet

Recovering Energy

Torves Bog / Training Chamber

The New Terror

Torvus Bog / Catacombs

#### **LUMINOTH LORE**

#### Agon Falls

Sanctuary Festress / Sanctuary Energy Centroller

#### Shattered Hope

Sanctuary Fertress / Main Gyrochember

The Final Crusade

Sanctuary Fartress / Hall of Combat Mastery

The Sky Temple

Temple Grounds / Fortress Transport Access

Torvus Falls

Sanctuary Fortress / Main Research

#### LUMMOTH LORE

#### Age of Anxiety

Temple Grounds / Mauring Grounds

Cataclysm

Agen Wastes / Mining Station A.

The World Warped

Temple Grounds / Path of Eyes

#### LUMMOTH LORE

#### Light of Aether

Agon Wester / Portal farannal

Origins

Great fample / Main Energy Controller

Our Heritage

Temple Grounds / Transport to Agon Wastes.

Saving Aether

Agen Wastes / Agen Energy Controller

The Stellar Object Agon Wastes / Mining Station B

#### LUMMOTH LORE

#### A-Kul's Testament

Sky Tempie Greunds / Sky Tempia Gateway:

**B-Sti's Testament** 

Agon Wastes / Main Reactor

G-Sch's Testament

Torvus Bog / Catacombs

J-Sti's Testament

Agon Wastes / Central Mining Station

S-Dly's Testament

iorvas Rog / forvus Laguen

#### AUMINOTH LORE

#### C-Rich's Testament

Sanctuary Fertress / Dynamo Access

D-Isl's Testament

Temple Grounds / Storage Cavern A:

J-Fme's Testament

Temple Grounds / Industrial Site

M-Dies Testament

Temple Grounds / Landing Site

S-Jrs's Testament

Sanctuary Fertress / Sanctuary Entrance

#### SPACE PIRATE LOGS

Log 44681 Phazon Operations Log 48853 Local Conflict Agon Wastes / Command Center

#### SPACE PHATE LOGS

#### Log 50086 Great Discoveries Log 54421 Rift Portal

Agon Wastes / Command Center-

#### SPACE PIRATE LOGS

Log 52217 Phazon Saids Agon Wastes / Command Center

Log 63622 The Hunter

Agon Wastes / Biostorage Station

Log 67135 Security Breach

Agon Wastes / Save Station C

Log 69898 Shadow War

Agon Wastes / Main Reacter

#### SPACE PIRATE LOGS

Log 70136 Federation Attack

Agen Wastes / Security Station B-

Log J1599 Two Hunters

Agen Wastes / Central Mining Station:

#### TROOPER LOGS

CAPT A. Exeter

LCPL J. Brode

PFC G. Haley

PFC I Crany

PFC 5. Milligan

SPE E Triplette

Temple Grounds / GFMC Compound

#### THOOPER LOGS

#### GSGT C. Benet

Temple Grounds / Command Chamber

PFC E. Denys Temple Grounds / Sacred Bridge

PFC L. Bourda

Yemple Grounds / Communication Area

PFC M. Veroni

Temple Grounds / Collapsed Tendel

SPC B. Reevs

Temple Grounds / Command Chambers

#### SPC M. Angseth

Temple Grounds / Hooper Security Station

# Búsqueda

Los datos de biracora de búsqueda pueden tomar muchas formes. indirecido objetos mecánicos, vida vegeval o te propie nave especial. Muchos de les elementos de busqueds (como los partales; seistales y les Kinetic Orb Cannons) aparecen por redos lados, pero algunos son más especificos. Hay dos que sólo surgen una vez.

AETHER STUDIES

Agon Westes: / Command Conte

Dark Portal

Agen Wastes / Portal Terminal

Energy Controller

Great bumple / Misin Energy Controller

Great Temple / Main Energy Controller

AETHER STUDIES

Agon Westes / Command Conte

Light Portal

Dark Agon Wastes / Dark Oasiu

Agon Wastes / Main Reacter

BIOLOGY

Agen Wastes / Bisstorage Access

Les Metroid Cocoons aparecen en Biostorage Fintien cerca del final del juego, Escanes une antes de destruirlos

Splinter Cocoon

Temple Grounds / Industrial Siza

War Wasp Hive

Temple Grounds / Secred Path

BIOLOGY

Dormant Ingelaw

Sky Temple Grounds / Accursed Lake

Le leg Weitrap apareca séle cuendo peleas contra el Warrier leg por la Dark Temple Key Está ubicada cerca de la puería que usaste mara entrar al suarte.

Inoclaw Dark Agon Wastes / Watering Hele

Tespués de que consigue el Light Beam, necesiterás limpiar una serie de Weblings. Licanánias primore: es te úcica epertunidad

BIOLOGY

Bladegos

Derk Agon Westes / Portal Site

Flying Ing Cache

sky Temple Grounds / Defiled Shrine

Usa tu Dark Visor para localizar a Flying Ing. Cauhe: hiego disperele pera que quede expuesto, si fallas, hay otros mas adelante.

Ingsphere Cache

Dark Torvus Bug / Dark Forgotten Stidge:

Ingworm Cache

ing Hive / Culling Chamber

BIOLOGY IT

Apan Bearerpoo

Agos Wastes / Transport to Temple Grounds)

Torvus Bog / Forgotten Bridge

Agon Wastes / Agon Map Station

Agen Wastes se encuentra en Bluercot Traes, pero el unice que puedes escancar es uno que está sparte en Agon Map Station

Appa Westes / Flaza Access

Torvus Bearerpod

Invus Boy / Transpart to Tomple Grounds

Torvus Hanging Pod

Torvus Boy / Temple Transport Access:

LUMINOTH TECHNOLOGY

Dark Lift Crystal

Dark Agon Wastes / Hall of Stairs:

Liftving Crystal

Dark Tervus Bog / Brooding Ground

Light Lift Crystal

Dark Agen Wastes / Decmed Entry

LUMINOTH TECHNOLOGY

Energized Beacon

Shoet a Light Beacon with the Light Beam.

Light Beacon

Most rooms in Aether's Dark World-

Mullified Beacon

Sheet a Light Deason with the Dark Beam

Super Beacon

Shant a Light Beacon with the Annihilator Beam.

LUMINOTH TECHNOLOGY

Energized Crystal

Shoot a Light Crystal with the Light Beam

Light Crystal

Most rooms in Aether's Dark World

**Nullified Crystal** 

Shoot a Light Crystal with the Dark Beam.

Super Crystal

Shoot a Light Crystal with the Annihilator Beam.

LUMINOTH TECHNOLOGY

Dark Sentinel Crystal

Dark Torvus Bog / Dark Forgotten Bridge

Sentinel Crystal

Torvus Bog / Great Bridge

MECHANISMS

GF Gate Mk VI

Temple Streends / Rive Chamber &

GF Gate Mk VII

MECHANISMS Systems

Bomb Slot

Temple Grounds / Command Chamber

Grapple Point

Dark Torvus Bog / Sacrificial Chambar

Kinetic Orb Cannon : ...

Temple Grounds / GFMC Compound

Spider Ball Track

Sanctuary Fortrass / Dynamo Werks

Spiuner

Tarvus Boy / Forgetten Bridge

Wall Jump Surface

big Hive / Central Hive Wost Transport

MECHANISMS Venicles

Tempia Graunia / GFMC Compount

Fireta Skiff

Agon Wastes / Central Mining Station:

logged in

Abrirás arte tonceptual cada vez que madas 40, 60, 80'y 100 por ciento del total de escanço en ru bitácora. Para est el arre, ve al menú principal y selecciona Image Gallery. Así que no te pierdas de ningún elemento del jurgo. 🖱



# 1614

Iniciamos con el round 2 de las chavas más sexys del mundo de los videojuegos. Ya sean heroinas o villanas, todas nos han dejado impactados por su valor y - ¿por qué no?,- por sus medidas que cualquier Miss Universo envidiaría.

ULALA



Una escultural reportera intergaláctica ALE CHANNEL que ya quisiera tener Maussan en su equipo de investigadores. Ella te pondrá a bailar al son de Space Channel 5.

CLAIRE REDFIELD



ALEX ROIVAS

Toda una modelo para portada de revista; así es Alex, quien no dudará en partirle el cráneo a un demonio como simple ejercicio para conservar la línea,



RE: CODE VERONICA

# Patience está lista para castigar a los malhechores con la furia de su látigo.

# **5A5HA SINGLETON**



# REBECCA VANESSA LARACRUFT

¡Hola, enfermera!
Con una cara de niña
bien portada, Rebecca Chambers nos
muestra que se puede ser ruda y mantener su encanto.
La recordarás por
sobrevivir en REO.

Ella es como la versión 90-60-90 de un Stormtrooper. Su aparición en P.N. 03 se recuerda por los escenarios tan estilizados y no tanto por la acción.

Desde su debut, ha causado sensación al ser la contraparte femenina de Indy. Lara es una chica tan atrevida como sexy y a quien hemos visto en el Game Boy Advance e incluso en dos buenas películas.





# SECOND SIGHT

# TIPS

Ya sabes quién eres... ahora debes saber por qué.

Wattic está de regreso!

n panido amichos eventes diode que John fattir despertó ela memoria en la cama de Man hospital; aprandió a usar una podecas posquisse y ha reconstruido can se-

do su pasado. Pero aún falta saber constamente por qué ha pasado todo culpables. En la regunda parte de los Tigo de Second Sight, veremos más de la intrigante historia de Vattic, y terminaremos con la amemaza que se cierne sobre todo el mundo. Aunque todavia quedan algunas dudas importantes trealmente está pasando todo esto, o se trata sola-



# Breakout

Sal del cuarto en el que estabas con el Coronel, quien se encuentra en medio de un tiroteo. Usa tus habilidades para deshacerte de los enemigos que se ocultan detrás de los pilares, o dispárales con tu pistola. Si ves que tu compañero sufre demasiado daño, date unos segundos para curarlo. Ten cuidado, pues de vez en cuando sparecen algunos ene-

migos por la retaguardia. Continúa por la puerta de la izquierda y ayuda a eliminar a los sujetos. El Coronel tomará la llave y

podrán salir a unas escaleras.

Aqui los atacarán más agentes desde varias posiciones; trata de acabar con los que puedas disparándoles con tus armas en el nivel de abajo; después usa tu Telchinesis para tirar a los que se encuentran en las escaleras lejanas.

Cuando haya pocos enemigos, asciende hasta el control del elevisador y activalo con tu poder; sube a éste y abre la puerta para que pueda pasar el Coronel; y acaba con los dos agentes adentro.



Saliendo deberás acabar con unos francotiradores; págales con la misma moneda para que puedan salir por la puerta de abajo. En este pasillo deberás enfrentar otro intenso tiroteo; pero no debes quedarte mucho tiempo, puesto que pueden eliminar a su compañero. Acaba con el mayor número de agentes posible para que puedas entrar a la puerta de la izquierda. Usa la ametralladora para limpiar este cuarto y sal por la puerta del fondo para que scabes con esta misión.

# Conspiracy

Esve lugar està lleno de agentes, así que tus movimientos no deben ser apresurados. Procura usar es habilidad Proyection antes de avanzar un poco; cuando llegues a un lugar seguro, quédate ahí y pro-yéctate para ir a investigar; de esta-

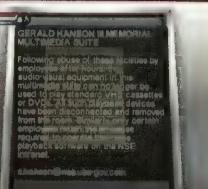


manera evitarás que seas descubierto. Ahora si, al principio verás dos puertas, teniendo detrás el escritorio de recepción; entra en la de la derecha; aqui también deberás usar Proyectisa para tomar al primero de los vigilantes, después, scabar con la empleada y al otro vigilante rápidamente. Elimina al que poseíste y entra en los baños; éste será tu lugar seguro en donde puedes ocultarte.

Usa nuevamente Proyection para controlar a uno de los guardias y golpea al que está al fismal; lleva al primero a tu posición y acaba con di sin usar ningún asma de fuego, pues de lo contrario alertarás a los demás. Avanza hasta el final del pasillo; da vuelta a la derecha y entra en la primera puerta; toma a uno de los agentes y lleva al otro al cuarso de enfrente, donde podrás desactivar la cámara de vigilancia con sus huellas digitales. Entra al cuarto y acaba con el agente y la empleada.



Emplea Projection para ir a leer el aviso que está pasando el detector; así sabrás cuál es el password que podrás usar en la terminal donde estaba la cámara de vivi



gilancia. Desactiva elresto de las cámaras ypásate del otro lado deldetector usando la Telehinesis. Acaba con los
dos agentes que están el
final del pasillo, junto a
los láseres, utilizando la
tácnica de Proyection y
Telekinesis que has empleado antes

Regresa al cuarto que está junto a los baños; shí hay discos virgenes; toma uno y ve al cuarto en donde están les terminales. Ve a la del fondo y descarga los Emails para que puedas guardas en el escritorio la película que viene adjuntada en:

uno de ellos. Ahora arrastra el ícono a la ventana del disco para que
lo graben ahí. Dirigete a la ocuaterminal y reproduce la película,
pero no le des "close". Finalmente,
we al cuarto de proyecciones (a la
izquierda del pizarrón de avisos
de donde sacaste el password) y
terminarás esta misión.



Si cambias la cámara por la vista de primera persona, puedes usar la Telekinesis hacia arriba y abajo. Con esta técnica, puedes levantar a los enemigos y dejarlos caer contra el suelo ferozmente. Esta jugada es muy recomendable cuando enfrentas a los soldados especiales; pero preferentemente, úsala cuando sólo haya un enemigo a enfrentar.





# Six Months Ago Infiltration

Al principio debes cubrirte con las mederas para que elimines al enemigo de la ventana con tu rifle de francotirador; acaba con el otro soldado que aparece y avanza hasta la barda, donde deberás

agacharte para dispararle y derribarlo. Continúa hasta la puerta que tiene una ventanita y entra ahí. Saliendo, camina a la primera colina y usa Proyection para que controles al primer guardia y acabes con los otros dos; lleva al guardia cerca de ti y ponlo a dormir sin hacer escándalo. Ahora pégate a la pared y dispárale a los tres francotiradores que están arriba de la estructura del complejo; hay uno del lado derechoatrás del helicóptero y otros dos en el lado opuesto. Dentro del fielicóptero hay algunostisms como una llave y armas; tómalos y sube por las escaleras de la derecha para que rodees el lugar y llegues a una puerta (secuerda usar tu Telekinesis en el switch para que bajes el puente). En el corredor siguiente, avanza agachado para que no te descubran los guardias que están afuera; al salir del pasillo, dispárales a los soldados con tu rifle antes de que den la alarma. Avanza por el camino de abajo y verás un pequeño cinema.



En esta área hay dos soldados: puedes acabar con ellos con la técnica Proyection/Telekinesis, to bien, con tu rifle: Avanza por el camino de arriba y entra en la segunda puerta; ahi hay una entrada como si fuera ventilación al nivel

del suelo; usa este atajo para que salgas en otro cuarto donde hay un enemigo espezándote detrás de una puerta. Sin que salgas completamente, dispárale un tranquilizante a la cabeza para noqueario sin ruido.

Continúa un poco y climina a un soldado que está en el nivel de abajo. Llegando a una encrucijada, toma el camino de la izquierda agachado para que no te vean, y usa un *Psi Attack* para limpiar a los enemigos dentro del cuarto. Emplea tu *Telekinesis* para quitar la madera de la puerta y que puedas entrar para tomar la llava.

Sal y toma el camino derecho. Unos guardias se atacarán; puedes usar un Pri Atmeh o simplemente dispararies para poder continuan Cuando llegues al campo abierto, deberás ganarie a varios francotiradores en su mismo terreno; ahora usa tus; habilidades que practicaste en el entrenamiento para pasar por las cajas y verás una división de caminos. Siguete hacia la torre de comunication.

micaciones y usa tu Telekinesis para activar la palanca y poder entrar para que desactives el bloqueo de señal y te comuniques con el Coronel. Regresa a la división y toma el otro camino hasta



corro cinema. Aqui se atacara un senemigo que también tiene algunos poderes paíquicos, y es más fuerte que los guardias comunes. La mejor técnica para lidiar con este tipo de soldados es levantarlos con la Telekinesis y ametrallarlos en el suelo. Sigue el camino hasta la iglesia, métete y avanza un pocopara que elimines a los guardias normales; continúa y saldrán va-

rios soldados especiales; acábalos y entra en la iglesia para terminar esta misión. Recuerda que si te causan muchos problemas, puedes derribarios a todos con un *Psi Attach.* 

Esta área puede parecerte muy peligrosa; pero si usas con cautela los poderes Charmi y Telekinesis, podrás deshacerte de los enemigos sin arriesgarte demasiado. Recuerda que sé alguno de los enemigos da la slarma aparecerán numerosos adversarios: Además de que varios de los que hayas eliminado serán reemplazados en cada una de sus posiciones iniciales. Ten esto en mente antes de salir a campo abierto.

Los soldados especiales tienen escudos protectores que los hacen más dificiles de eliminar con balas. Usa tu **Telekinesis** para quitarles la guardia.

# Six Months Ago Childcare

Explora los corredores del complejo hamta que encuentres al final de un pasillo la proyección de una niña; siguela y llegarás a un cuarto con un generador. Usa tu Telekinesis para girarlo y la proyección

aparecerá de nuevo diciéndote que vayas al laboratorio; regresa un par de cuartos y podrás hablar con la niña real en un cinema. Después de la charle, deberás iv a ayudar a los niños, pero ya habrá muchos soldados patrullando las instalaciones. Ármate com un pistola de tranquilizantes para evitar hacer mucho escándalo. Sal del laboratorio por la puerta izquierda y noques al guardia disparándole cuando esté de espaldas y así no dé la alarma.

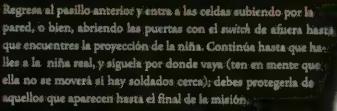
Sal por la puerta y neutralisa rapidamente a los dos guardias de este pasillo. Ahora escabúllete al cuarto del gemerador y usa Proyection para que
tomes al guardia que está subiendo las
ascaleras, para que puedas usario para
abrir la puerta que requiere identificación de huellas digitales. Ahora ve a la
momputadora que está subiendo las escaleras a mano derecha y abre la aplisación que tiene un iconito de una memo; de esta forma las puertas ya recomocerán cualquier huella digital. No tu
apures por el guardia: sus mismos
compañeros darán cuenta de él.



Um de nuevo la computadorapara desactivar las cámaras de, vigilancia y sal por la puerta queestá de ese mismo lado; atraviesaun corredor y verás a unos soldados atacando a los niños. Entraa la acción con un podereso Pri-Atrack y remátalos con ta metralleta para que ayudes a los niños.



Continúa por la otra puerta y elimina al soldado; atraviesa el corredor hasta el final y encontrarás más de ellos atacando a un niño más en el cuarto en donde usaste la computadora. Acaba con los enemigos y usa Chann en el niño y verás un cinema. Entra al cuarzo de la computadora y elimina a tudos los soldados del lugar.







# Confrontation

Saliendo de la sala de proyección hay tres agentes; usa un Pri Attache para noquearlos y dales de para das para que ya no te molesten. Corre al ascensor al final del pasiblo de la izquierda y llámalo oprimiendo el botón; quédate pegado a la pared para que te protejas de



ios agentes que llegan a atacarte. Cuando se abran las puertas del elevador, entra y llegarás a otro piso. Saliendo hay dos agentes; deshante de ellos y entra en el primer cuarso para que lo limpies de enemigos. Continúa por la puerta lateral y enfrenta a los agentes que te esperan con una generosa lluvia de plomo; sigue adelante hasta un clnema (checipoint), donde unos experimentos te atacarán.



Trata de no usar armas de fuego, pues no sirven de mucho; mejor emplea su Telekinesis para azotarlos contra la pared, o lanzarlos contra los vidrios. Procura curarte si te causan mucho daño, porque son varios. Cuando acabes con ellos, verás un cinema. Ahora sigue ai agente y llegarás con Hanson, quien te dirá un par de cosas y terminarás la misión.

# Six Months Ago Redemption

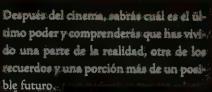
Emplea rápidamente un Psi Attack passa noquear a los dos soldados especialos y que puedas ametrallarlos. Ahoraregresa un poco hasta el elevador, y úsalo para que llegues a los niveles ba-

jos. Avanza un poco y podrás ayudar a un científico que está siendo molestado por un soldado especial; una vez que termines de hablar con el sujeto, abrela puerta del pasillo, utilizando el switch de la pared. Al entrar varios soldados especiales te atacarán; no tienes que pelear limpio, ya que ellos no lo hacenasí que regresa al pasillo para que te sigan y los puedas aniquilar uno a unos Avanza un poco y verás un cinema muy revelados.

En las partes en las que John está reconstruyendo los hechos, debes recordar qué hiciste en esas escenas para que salgas del "trance" en el que te encuentras. Estás de regreso en la sala de interrogación... (Extraño? No tanto; se al pabellón en donde astabas en cama para regresar a la "realidad". En el siguiente cuarto, aparecerán muchos soldados especiales; la mejor técnica es tomar a uno y atacar a los demás. Después, espéralos para que uses tu Telekinesis y puedas acabarlos por turnos. Cuando los hayas terminado a todos, la puerta se abrirá y podrás continuar hasta otro cinema. Existe la posibilidad de finalizar estaparte con menos esfuerzo, pero debes saber dominar la habilidad Cherm. El chiste es que uses este poder con los dos soldados lo más rápido que puedas para sicanzar la puerta y llegar al cinema. Si no te detienes, lo lograrás; pero debes practicar esta jugada un poco:

Describeded cinema, subition still at al. (i).

Las sorpresas se siguen suscitando. Ya estás de vuelta en el asilo donde estaba Jayne; lo que debes hacer es olvidarte de la discreción y correr por el pasiblo más lejano sin detenerte mucho. Llega a la reja y usa la Telekinesis parabrir la puerta. Avanza a la celda de Jayne y elimina a los dos policias; entra en el cuarto y regresarás a la realidad nuevamente. Baja por una estructura, procurando tirar con tus poderes a los soldados especiales.









Ta que sabes que los sucesos de "Six Montas Ago" son realmente el presente de la historia, la última parte es detener a Hanson. Pero no será tan fácil, pues el muy cobarde se ocultará detrás de un vitral protector y mandará a muchos soldados a que terminen contigo. Afortunadamente, los niños te ayudarán en la tarea; así que libéralos de sus celdas para balancear la batalla. No debes proocue parte por tus pequeños aliados, ya que tienen escudos protectores.

En el último cuarto, hay varias armas y municiones que podrás usar para enfrentar a los enemies

gos. Este lugar te puede servir para curarte y recargar tu arma; pero no debes comfiarte, pues no es del todo seguro. Después de una larga pelea, ya no habrá soldados; ni guardias (puedes darte cuenta porque la música cesa); sólo debes esperar a que los; demás niños y los mutantes aparescan para que ellos mismos scaben con Hanson.





# Finalmente, John Vattic ha triunfado

parte del juego, inténtalo de muevo después de descansar un rato; de esta manera podrás encontrar mejores jugadas y enfrentarás con más calma a los enemigos y

Hasta la próxima





# Mario Party 5

Nintendo Game Cube

#### Habilita el Clockwork Castle

Para que tengas este tablero debes obtener 100 estrellas y comprarlo en el banco.

#### Obtén of Dunk Bros

Primero debes ir al Solo Mode y jugar en el tablero Thirsty Church. Ahora debes caer en el último espacio para que: puedas tener disponible este minijuego.

#### Créditos ospeciales

Debes ir al banco y tener 100 estrellas para ver esta opción.

#### Comandos verbales

Para que tengas una ventaja extra al usar el micrófono, debes decir ciertas palabras; procura usarlas sabiamente.

En Verbal Assault, di "Bullot Bills", para que estos personajes sean disparados hacia tus enemigos.

Di "Ukiki" para que los monos le arrojen cosas a tus

contrincantes.

En el modo Verbal Assault, di "GGBTS", para que caigan cosas frente a tu máquina.

# NBA Live 2005

Nintendo GameCube

#### Lista de cheats

meneni

Todas las playeras clásicas de Hardwood.

PRY1234NOB

The same

Todos los accesorios de equipo 🛭

**1NVBR89ER2** 

The state of the s

Nike Air ilimitado.

KVLID9895V

L-Statistical

Nike Bg.

**0984ADF90P** 

Zoom LeBron II.

1KENZO23KZ

FENTAL PROPERTY.

Camiseta alterna de los Sonics

BHB87YY270

Nuevo uniforme de los Hawks.

MDI834NNUA

Nuevo uniforme de los Mavericks.

**AAPSEUDOGU** 

Obten el uniforme Celtics.

XCV43MGM0S

# CN AWARDS

¡Llegó la hora de elegir a los mayores exponentes del 2004! Y ahora tú serás parte de los jueces para definir a los ganadores, ya sea por sus gráficos, historia o personajes. La única forma en la que podrás votar es a tráves de nuestra página de Internet (www.nintendo.com.mx), donde encontrarás todas las categorías y sus respectivos candidatos. Las votaciones estarán disponibles todo enero y febrero, así que no dejes pasar el tiempo y elige tus videojuegos favoritos.

# Mejor Juego del Año

Metroid Prime 2: Echges

**Baten Kaitos** 

Prince of Persia Warrior Within

Metal Gear Solid: The Twin Snakes.

Splinter Cell: Pandora Tumorrow (GCN)

# Mejor Actuación de Vaz

Metal Gear Solid: The Twin Snakes

Splinter Cell Pandora's Tomorrow

007 James Bond Everything or Nothing

Terminator 3: The Redemption

Spider Man 2

## Mejores Gráficos

Metroid Prime 2 Echoes

**Baten Kaitos** 

Prince of Persia Warrey Within

Metal Gear Solid: The Twin Snakes

Final Fantasy: Crystal Chronicles

# Mejor Multiplayer

**Mario Power Tennis** 

Mario Party 6

Phantasy Star Online Episone III C 4 R. D. Revention

Wario Ware Inc. Meya Party Games

The Legend of Zelda: Four Swords

# Mejor Juego de Deportes

FIFA 2005

NBA Live 2005

Madden NFL 2005

Mario Power Tennis

MVP Baseball 2004

# Mejor Remake

Megaman Anniversary Collection - GCN

Metal Gear Solid: The Twin Shakes - GON

Super Mario 64 DS

Pokémon LeafGreen/FireRea

Final Fantasy I & II Dawn of Sous

# Peor Juego del Año

Dora the Explorer Super Star Adventures

**Duel Masters: Invincible Advance** 

Fear Factor: Unleashed

**Thunderbirds** 

The Incredibles

## Personaje Revelación

Sylvia- Viewtiful Jae P

John Vattic - Second Sigm

Kalas Baten Kaitus

Deoxys - Pokémon FireRed/Learcheon

Sora - Kingdom Hearts, Chains of Lemontes

# Mejor Historia Original

Paper Mario: The Thousand Year Doo

**Baten Kaitos** 

Second Sight

Kingdom Hearts: Chain of Memories

Final Fantasy: Crystal Chronicles

# Mejor Adaptación Pelicula Videojuego

Spider-Man 2

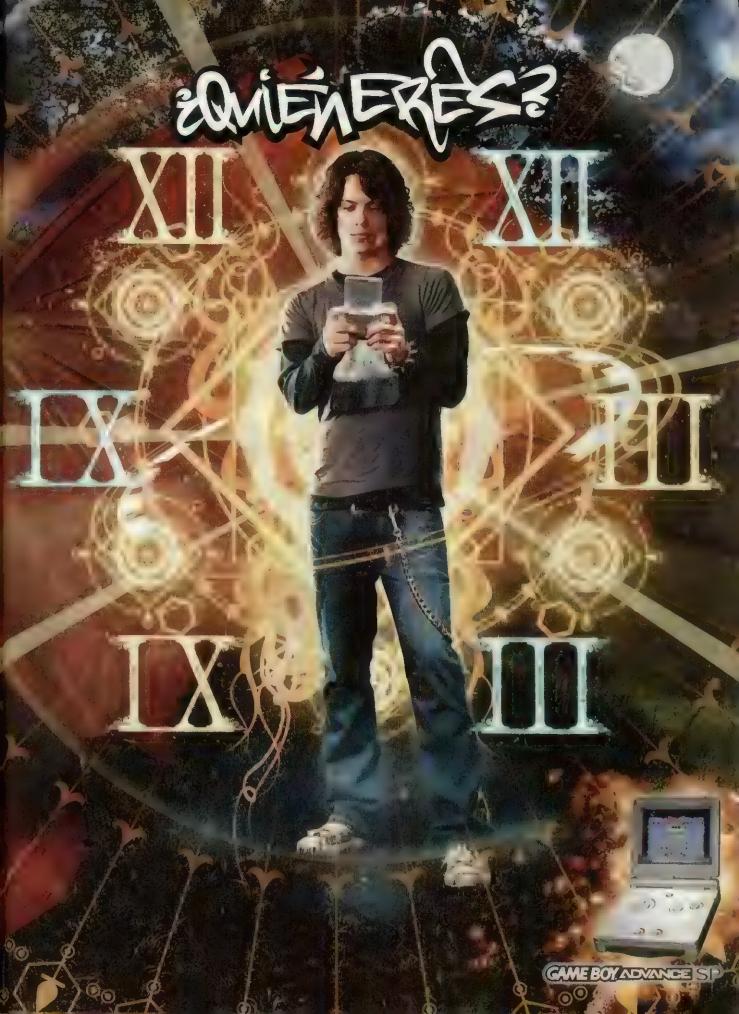
Terminator 3: The Redemption

Catwoman

Harry Potter and the Prisoner of Atkaban

SpangeBob SquarePants: The Movic







# ¡Atrévete a jugar en la calle!

# Cuando creías que la cancha era aburrida...

A lo largo de la historia de los videojuegos, hemos tenido la oportunidad de conocer muchisimos títulos basados en el deporte rafaga; desde los más técnicos
como NBA Jam, hasta unos más alocados como Street Hoop (Arcudia), o Locney Tunes B-Ball (SNES); y si hay algo en lo que podemos estar de acuerdo es
en que, por mucho que te guste jugar en las canchas y gimnasios oficiales y
respetar las reglas, siempre es agradable durie un giro al juego y alocaite un
poco. En la acra NBA Street hemos podido salir de las competencias normales
y divertirnos a lo-grande; altora tenemos la tercera en rega de la saga, y de vermos a platicar el porqué es tan recomendable.



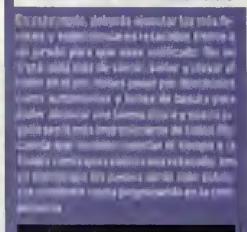


# :Vuelal

Cuando ya domines la movilidad y las técnicas del juego, podrás usar una increíble maniobra aérea que desafía a la misma fuerza de gravedad, permitiéndote realizar las más alocadas e impactantes retacadas en el aro contrario. Claro está que debes saber en qué momento usarla, y tener el apoyo de tus compañeros para poder combinar las jugadas para que resultes victorioso en cada partido, ganando una mejor y más grande reputación en las calles.



## Concurso de retacadas



# Grea W

Si quieres crear la cancha de tus sueños, con esta opción podrás hacerlo. Elige diferentes elementos como la superficie, el escenario, accesorios, etc., para que puedas invitar a tus amigos a competir en tu calle editada. Recuerda usar tu Memory Card para que guardes tus canchas editadas, así como tus avances, récords y demás cosas que vayas consiguiendo en el juego. La ventaja es que puedes llevarte tu tarjeta de memoria y mostrarle a tus amigos o parientes las canchas que hayas elaborado cuando se reúnan a echar la reta.





# Edita a tu estrella del básquetbol

¿Qué sería de un buen juego de deportes sin la opción -ya tradicional- de poder crear a tus propios jugadores? (sería el colmo que pudieras editar tus canchas y no tus personajes, ¿ no?). Pues como podrás imaginarte, en NBA Street Vol. 3 tendrás muchas opciones para crear al mejor jugador callejero que puedas imaginar; pero no sólo se trata de eso: también tienes que desarrollar tu propia actitud y estilo con los más de 1,000 items disponibles para personalizar a tus jugadores, como calzado, ropa y accesorios.





# **Muchos lugares** para jugar

Son doce canchas distintas situadas alrededor del planeta las que tienes disponibles para competir. Cada escenario tiene gráficos muy detallados, con geniales efectos de luz y ambientes variados, además de los clásicos elementos característicos de cada lugar en donde estés jugando. Recuerda que no tienes que quedarte con estos escenarios solamente: también puedes diseñar los tuyos en la opción de crear tus canchas.





# No es magia ni aire... ¡es NBA Street Vol. 3!

Sin duda alguna, este es uno de los títulos que puedes jugar y disfrutar por un buen rato, aunque no seas fan del baloncesto o de los deportes en general. El gameplay es sumamente bueno; los gráficos y la música también tienen lo suyo y el factor diversión es muy alto. Por otra parte, lo que más le suma puntos es el Replay Value; puedes jugarlo una y otra vez sin



cansarte. Lo gracioso es que en la imagen de la portada se coló un famoso plomero... ¿porqué será? Si estás harto de cazar Metroids, detente en la cancha más cercana y juega un partido de básquet para relajarte un rato.

# No te sabias este movimiento, ¿verdad?

Además de la clásicas jugadas como el populle drible, en un huma versión rendrás ina gran carried of movimients nevedonos como liment la trola bajo el trazonel oponente, girarla pon sa cabeta, y muchos mas. Y pane have to todavie más realista. cada jugador tiere un buen de celebraciones, pages, fintas, tiros y otros movimienos más que harin de cada anchentro, un evento muy divertido.



# Ranking



Crow

8.0

El concepto no es nuevo; lo hemos visto en NBA Jam o en Kobe Bryant, el objetivo es salirse de lo formal de la duela e incursionar en el asfalto donde las reglas brillan por su ausencia, permitiéndote hacer jugadas de ensueño -no tan absurdas como en Space Jam, pero igual de divertidas-. La movilidad se mantiene similar a la versión anterior, pero se mejoraron el frame rate y las animaciones. Me agradó mucho la opción del concurso de clavadas, ya que por fin podrás hacer las jugadas que siempre quisiste y nunca pudiste en la vida real.

# Master Master

9.0

He jugado muchos juegos del deporte ráfaga, desde los NBA Jam de SNES hasta los Kobe Bryant de Nintendo GameCube, y te puedo decir que creía que ningún juego sería tan bueno. como los ya mencionados. Pero afortunadamente me equivoqué. NBA Street Vol. 3 es un estupendo titulo que recomiendo ampliamente; no tienen idea de lo divertido que se ponen los encuentros, sobre todo si lo juegan entre cuatro personas. Así que "a todos los que quieren y aman el básquetbol", este disco no debe faltar en su colección.



Panteón

8.5

A pesar de que los juegos de deportes no son mi fuerte, los extremos si me llaman de gran manera la atención; tal es el caso de Sega Soccer Slam, Looney Tunes B-Ball, etc. Aunque no te guste mucho este tipo de juegos, te exhorto a que te eches un partidito de NBA Street Vol 3, y verás que efectivamente es muy divertido. Por lo demás, tiene buenas opciones y modos de juego, siendo la competencia de retacadas una de mis favoritas. Si quieres un juego para una buena reta, este es para ti.

10





SAMECUBE.

MÁS ALLÁ DEL TIEMPO V DEL ESPACIO

Compañía: Electronic Arts Desarrollador: Free Radical, Jugadores: 1-4 simultaneo,s Clasificación: Teen, Categoría: FPS



# **UNO DE LOS MEJORES JUEGOS FPS**

Desde hace muchos años, los videojugadores hemos disfrutado de excelentes aventuras del género de First Person Shooter como Doom, Wolfenstein, GoldenEye 007 y Metroid Prime, entre otros más. Pero sin lugar a dudas, uno de los que mejor sabor de boca nos ha dejado es Time Splitters 2, para el Nintendo GameCube, por su excelente historia, gameplay y su estilo único de conjugar lo serio con lo cómico. Finalmente, tenemos en nuestras manos la secuela de este gran título; así que toma tu arma y prepárate para una nueva batalla a través del tiempo, para salvar a la humanidad, en Time Spitters: Future Perfect.

# ¡CORTEZ REGRESA POR MÁS!

El temerario guerrero, Cortez, está de vuelta con su estilo único de enfrentar las situaciones más difíciles, y dispuesto a combatir nuevamente a los malvados Time Splitters. En esta ocasión, sus aventuras lo llevarán de regreso en el tiempo, hasta llegar al momento en el que estos seres fueron creados. Si logra acabar con ellos en el pasado, podrá asegurar un mejor futuro para la humanidad; por eso, tu deber es ayudarlo en su difícil tarea, y juntos salvar nuestro planeta.





# PELEA A TRAVÉS DEL TIEMPO

Al igual que en la aventura previa, en Future Perfect encontrarás muchos escenarios grandiosamente ambientados de acuerdo con la época en la que se desarrollen las acciones; desde principios del siglo XX hasta la moderna sofisticación del XXV. En cada una de las

eras hallarás diversos personajes que te ayudarán, además de cientos de enemigos listos para convertirte en coladera. El arma-



2004 Electronic Arts Inc

mento varía dependiendo de la etapa; en el siglo veinte tendrás revólveres y rifles, y en el futuro poseerás armas de rayos láser y otros adelantos en tecnología militar.

# NO ANDES A PIE TODO EL TIEMPO

Como todo buen comando, Cortez deberá infiltrarse en complejos enemigos y buscar su camino entre lugares recónditos. Pero cuando se trata de escapar a toda velocidad de una situación comprometida, o atacar con todo el poder posible, nada mejor que subirte a uno de los variados vehículos del juego y llevar la acción a otro nivel. Según el evento en el que estés en la historia, será el tipo de medio de transporte que usarás, ya sea en persecuciones o en asaltos a toda velocidad.



# ¿QUIÉN MEJOR QUE TÚ MISMO PARA AYUDARTE?

Según la saga de películas Back to the Future, nadie debía conocer a su "yo" del pasado o del futuro, pues ocasionaría una paradoja que desequilibraría la continuidad del tiempo y el espacio. Afortunadamente, en Time Splitters: Future Perfect esta regla no aplica, y puedes encontrarte con tus "otros yos" de distintas épocas para que les pidas ayuda y trabajen cooperativamente contra los adversarios del juego.



Esta opción es muy padre y le da otro enfoque a la acción, pues puedes ver desde dos perspectivas la acción que se lleva a cabo durante las batallas.

# INVITA A TUS AMIGOS

¿Crees ser el mejor en Time Splitters? Demuéstralo con una buena reta en los emocionantes modos para varios jugado-



res; hasta cuatro personas pueden competir para pasar horas de diversión y emoción continuas.

También puedes hacer equipo con tu hermano, un amigo o quien quieras, en el modo cooperativo de historia.

# INTENSO MODO DE HISTORIA

La opción principal para jugar es el Story Mode, donde Cortez tratará de salvar al mundo a lo largo de muchas escenas llenas de acción, enemigos y obstáculos. Afortunadamente, tienes una enorme variedad de armas para aniquilar a todo aquel que se interponga en tu camino; además de camiones, tanques, carros y otros vehículos para cumplir las misiones, que, por cierto, tienen muchos objetivos que deberás completar.

# JUÉGALO UNA Y OTRA VEZ

Si hay algo que los jugadores detestamos es que acabes un titula y la eches al cujón del olvido; irónicamente, mientros más largo sea un juego, más dificil será que lo vuelvos a empezar —salvo que te haya gustado muchisimo. El incluir un modo de mutiplayer es una opción pera evitar este aburrimiento; además de que le da un valor agregado al titula y lo hace mucho más recomendable. En esta divertida serie na se conforman con incluir este modo de juego; lo llevan a otro nivel, trayéndote muchos variantes de minijuegos basándose en el estilo de Time Splitters. Estas modos son realmente divertidos y muy recomendables, además de que cuentan con diversos niveles de dificultad para que vayas rompiendo tus propimiercords y consiguiendo elementos ocultos del juego.





# CREA TUS PROPIOS ESCENARIOS

Con la mejorada opción de crear tus propios escenarios mediante un sencillo sistema de mapas, podrás tener las escenas más padres o disparatadas que te puedas imaginar. Si ya terminaste todo el juego y dominas todos los modos de multiplayer, esta es una gran opción en donde el que pone el reto eres tú. Todos tus avances, personajes, récords y mapas que consigas, los podrás guardar en tu Memory Card.

# **ACCIÓN CONSTANTE**

Si disfrutaste de la versión anterior de Time Splitters, sabrás que el gameplay es muy dinámico y que la acción está a la vuelta de cada esquina. En Future Perfect, tendrás este mismo dinamismo característico de la serie; solamente que

ahora tendrás que pulir tus reflejos para salir con vida de las situaciones tan peligrosas en las que serás literalmente arrojado.





El uso de los vehículos le da una nueva experiencia a esta versión y aumenta el nivel de dificultad; así que prepárate muy bien.

# TOMA EL TIEMPO EN TUS MANOS

Como podrás darte cuenta, Time Splitters: Future Perfect es un gran juego que no puede faltar en la colección de todos los que gustan de los FPS; pero no está dedicado sólo para ellos: puedes jugar un par de escenas y quedar encantado con sus impresionantes efectos y gráficos, así como sumergirte en la envolvente historia y maravillarte con sus valores físicos tan bien cuidados. Conócelo y comprenderás a qué nos referimos.



# 3

CROW 8.5

Futuro Perfect es come vivir de forme leisvactiva les aventures de la viaja serie de TV, "El Tónol del Flompe", made més que ahojus uses personajes que se sienten més valentes que Ramba. En comparación cas la varsión anteriar, ma ofrem muchas variantes, jueste que aquí tumbién viajas al future a pupade, alterando las oventes dependiendo de las acciones, lo bueno es la facultad de actijuar muevos personajos, deme y magén, numentando la intensidad de juego.



PANTEÓN: 10

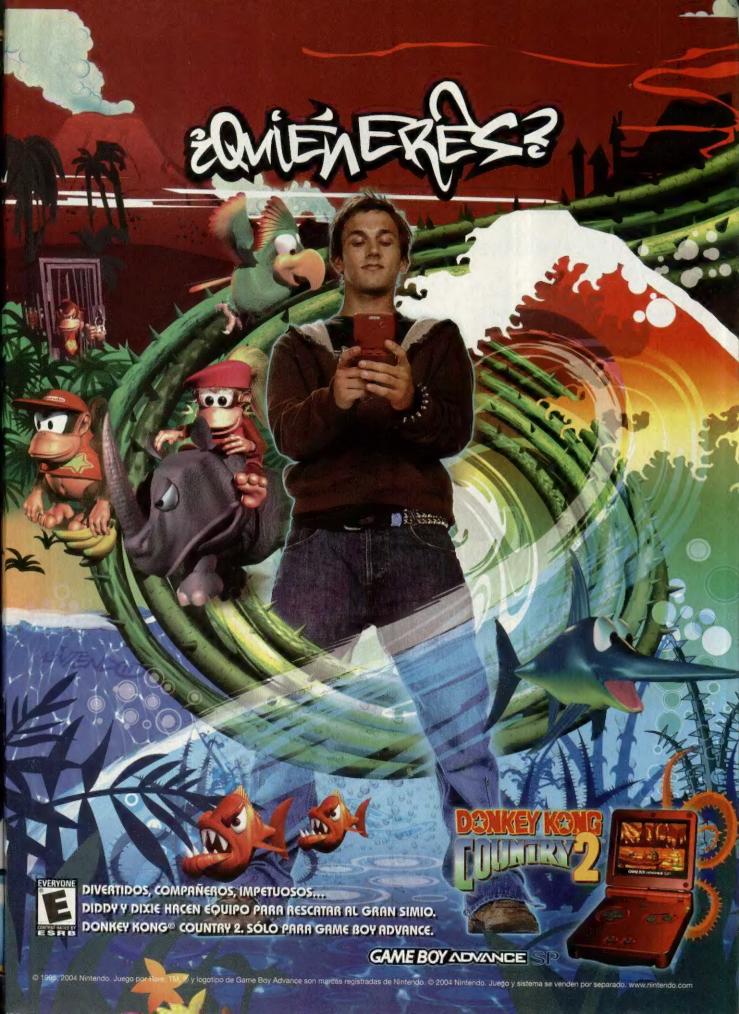
La verdad as que a missa de tercera parserra; ase parsera; ase se la disfrutada muchos de este génera. La una fisca un titula ten huelto, y ya es casi altigates a que lo juguemos cada que tenemos—aportanidad. Con Future Perfect, la usas no han cambiado, y acquissos monitores can un invalidad elementos y pase-





MASTER 9

Time Splitters Fature Perfect es uno de les mejeres exponentes del género en el Nintendo GameCube; cuenta cen muy buenos gráfica y gameplay, todo sustentado por una muy bueno historia. Pero lo que más me gustió fue un medio multiplayer, cen el que estay seguro que tú y tus amigos pesarán horas de entretenimiento. Aunque siempre he diche que el mejor FPS que he jugado se Coldon Eye 007, TSFP, tiene todo ment sementime en un clásico de la consella.



Empezamos bien el año, pero aun así hay muchísimos juegos por analizar, así que no te pierdas las próximas ediciones de tu revista Club Nintendo, que estará llena de sorpresas, reportajes de los títulos de moda y las clásicas secciones que tanto te agradan, como El Ojo del Cuervo, Uno con el Control y El Cementerio de Videojuegos. i Nos vemos en marzo!

# The Legend of Zelda: The Minish Cap

Nuestro héroe de Hyrule se enfrenta a una de las aventuras más pequeñas de su historia, y no porque sea sencilla, sino porque en esta ocasión Link debe reducir su tamaño para entrar a un mundo de fantasía, rescatar a la princesa y combatir la maldad que atormenta a dicho poblado. Al igual que las últimas versiones de GBC, TLOZ: The Minish Cap fue desarrollado por Capcom y cuenta con escenarios perfectamente ambientados. ¿No puedes pasar de un nivel? iCheca la edición de marzo, donde encontrarás los Tips de este gran título de Nintendo!

# ÚLTIMA PÁGINA FEBRERO 2005

# **Feel The Magic XY/XX**

Imaginate toda la diversión de los minijuegos de Wario Ware Inc., pero con backgrounds de colores e imágenes similares a las de un video de música A-gogo. Aquí puedes ser desde un vaquero que controla su ganado con ayuda del Stylus, o eliminar pequeños cangrejos de la espalda de una bella chica. Pero lo más interesante es el micrófono; ¿para qué te sirve? Te lo diremos el próximo mes.





# Splinter Cell: Chaos Theory

Como el terrorismo nunca se termina, nuestro agente especial Sam Fisher regresa a la acción para investigar sobre una nueva arma de destrucción masiva. Splinter Cell: Chaos Theory mantiene el gameplay que ha caracterizado a la saga e incluye nuevos movimientos, como el arrojar a tu enemigo a un pozo o, mejor aún, participar en el modo cooperativo al estilo de TimeSplitters o Perfect Dark.

Envianos tus preguntas, sugerencias, quejas o comentarios con todos tus datos (nombre, pseudónimo, lugar del que escribes) a nuestro correa electrónico clubnin@clubnintendomx.com

o a través de nuestra página de Internet www.nintendo.com.mx

Si lo prefieres, envíanos una carta a nuestra dirección:

Av. Vasco de Quiroga #2000 Edificio E, piso 2 Colonia Santa Fe Delegación Álvaro Obregón CP 01210, México, DF



